

Inferno überleben, Patch 1.03

www.pcgames.de

EDITORIAL

Mit aller Gewalt


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 31. Mai 2012

Es ist 20:45 Uhr. Anstatt den **Diablo 3**-Dämonen das Fürchten zu lehren, tummeln sich die Spieler in den Foren – und lassen ihrem Frust freien Lauf. Zweieinhalb Wochen nach Veröffentlichung sorgt „Fehler 37" für massive Login-Probleme ins Battle.net. Immer noch. Die Verbraucherzentralen werden Blizzard dafür eine Abmahnung schicken – Argument: Wenn schon Onlinepflicht, dann bitte auch stabile Server. Das ist die Kehrseite der irren Nachfrage: Viele Läden und Versender wie Amazon.de kommen mit der Auslieferung nicht hinterher, sind sogar ausverkauft. Natürlich ist **Diablo 3** nicht unumstritten. Inferno-Modus zu schwer? Item-Drops zu selten? Wie das die PC-Games-Leser beurteilen, haben wir in einer großen Umfrage ermittelt – die Ergebnisse lesen Sie im Nachbericht ab Seite 114.

DONNERSTAG | 7. Juni 2012

„Die Gewalt muss gestoppt werden!" – kein Zitat aus einer UN-Resolution gegen Schurkenstaaten, sondern der Appell von Spieldesigner-Legende Warren Spector (**Deus Ex**, **System Shock 2**, siehe auch Meisterwerke auf Seite 126). Er bezieht sich damit auf die brutalen Trailer und Spielszenen, die in diesem Jahr die US-Messe Electronic Entertainment Expo, kurz: E3, dominieren. Das Motto „Gore & Core" macht die Runde, frei übersetzt: „Grausiges für echte Spiele-Fans". Von einem **Dead Space 3** oder **Hitman: Absolution** ist das traditionell ja nicht anders zu erwarten, doch selbst Sam Fisher pfeift inzwischen auf Anschleichen oder technische Spielereien und greift lieber gleich zu MG und Pyrotechnik. Unter der Flut von Ego-Shootern und Action-Adventures leidet manches Genre: Wurden wir in den vergangenen Monaten mit **Skyrim**, **Risen 2** und **Witcher 2** verwöhnt, ist derzeit kein Rollenspiel dieses Kalibers in Sicht. Trotzdem gab es jede Menge grandioser Spiele zu sehen, die wir Ihnen ab Seite 26 vorstellen. Übrigens: Beim Blick in unsere Testrubrik dürften die Sorgenfalten von Warren Spector kaum kleiner werden …

FREITAG | 15. Juni 2012

Normalerweise sind es ja die PC-Games-Redakteure, die hinter die Kulissen blicken. Diesmal lassen wir uns selbst in die Karten (genauer gesagt: in die Büros) schauen: In Folge 2 unserer Jubiläumsserie ab Seite 118 nehmen wir Sie mit auf einen ausgiebigen Rundgang durch die Redaktion.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

DIE E3-DVD VON PC GAMES

Die traditionelle E3-Trailer-DVD liegt exklusiv unserer Extended-Ausgabe bei. Auf der Scheibe finden Sie die spektakulärsten und sehenswertesten Videos, die während der Messe veröffentlicht wurden. Als kleine Aufmerksamkeit haben wir die DVD auch allen PC-Games-Abonnenten ins Paket gelegt. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen beim Ansehen!



SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 07/12

AKTUELLES
ab Seite 10

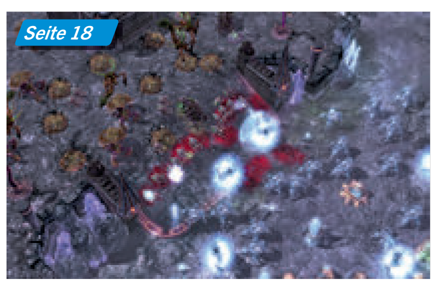
HARDWARE
ab Seite 128

THEMA

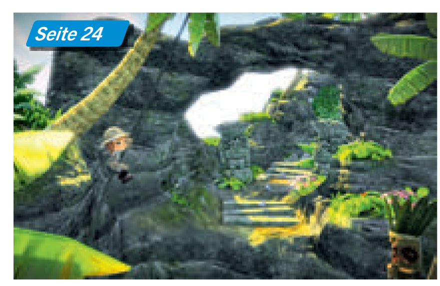
MAGAZIN
ab Seite 114

SERVICE

VORSCHAU
ab Seite 16


Seite 18

STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM
Als einziges deutsches Magazin spielten wir bereits den Mehrspieler-Modus des neuen Add-ons. Volontär Peter Bathge reiste dazu ins nordamerikanische Anaheim und schlug sich drei Tage lang mit Terranern, Protoss und Zerg.


Seite 24

GAMEGLOBE
In Dänemark präsentierten uns Big Point und Square Enix ein neues kostenloses Internetspiel, das stark an **Little Big Planet** (PS3) erinnert. In **Gameglobe** bauen Sie ruck, zuck tolle Levels und dürfen dabei Ihrer Kreativität freien Lauf lassen.

DIE MEGA-SPIELEMESSE

Seite 26

E3 2012
Spiele, Spiele, Spiele, Warteschlangen, tausende Besucher und hübsche Damen. PC Games besuchte die Messe der Superlative und präsentiert die wichtigsten Titel im Heft.

E3-SPECIALS
ab Seite 26

ACTIONSPIELE
ab Seite 34

ROLLENSPIELE
ab Seite 68

TEST

ab Seite 90


Seite 92

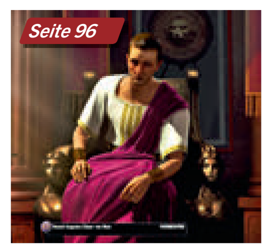
MAX PAYNE 3

Nachdem der reinrassige Third-Person-Shooter mit dem namensgebenden Hauptdarsteller bereits auf den Konsolen tolle Wertungen abgeräumt hat, konnten wir nun endlich auch die PC-Version testen.


Seite 104

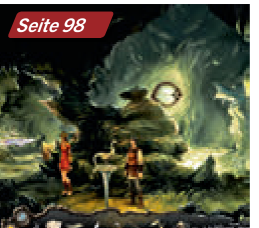
ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

Im Add-on hat Alan Wake mehr Puste, mehr Knarren und tritt gegen mehr Monster an. In actionreicheren Kämpfen als im Hauptspiel jagen Sie Mr. Scratch.


Seite 96

CIVILIZATION 5: GODS & KINGS

Durch die Erweiterung können Sie nun auch Religionen gründen, mit Spionen feindliche Städte infiltrieren und drei neue Szenarien spielen. Reicht das für eine gute Wertung?


Seite 98

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN

Im ersten Adventure im **DSA**-Universum kämpft Protagonist Geron gegen sein eigenes Schicksal und muss Aventurien vor einem wahnsinnigen Seher retten.


Seite 106

GAME OF THRONES

Das Lizenzspiel ist ein waschechtes Rollenspiel geworden. Mit Skill-System, taktischen Kämpfen und verzweigten Dialogen. Und es erzählt eine eigene Geschichte.


Seite 108

KRATER

Der Indie-Titel aus Schweden lässt sich am besten als Gameplay-Mix aus **Fallout** und **Diablo** beschreiben. Konkurrenz für **Diablo 3** und **Torchlight 2**?


Seite 100

SPEC OPS: THE LINE

Ob sich der in Dubai spielende Deckungs-Shooter des Berliner Entwicklerstudios Yager mit den Genrereferenzen messen kann, verraten wir im Test.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Alarm für Cobra 11: Highway Nights



AUF DVD
• Video zum Spiel

FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Kurzweiliges, unkompliziertes Arcade-Rennspiel
- Frei befahrbare, atmosphärische Spielwelt (32 Quadratkilometer groß)
- Vielfältige Schauplätze: Innenstadt, Containerhafen, Umland, Autobahn
- Knapp 50 Fahrzeuge: Sportwagen, Geländewagen, Transporter, Dreirad (!)
- Vier Spielmodi: Fälle, Streife, Einzelrennen, Splitscreen
- Abwechslungsreiche und spannende Missionen
- Original TV-Sprecher von Ben und Semir



KARRIEREMODUS

Im Karrieremodus schlüpfen Sie in die Rollen der aus der Fernsehserie bekannten Autobahnpolizisten Ben und Semir. Die Handlung beginnt mit einem scheinbar gewöhnlichen Routine-Einsatz, der sich jedoch bald zum Kampf gegen eine gefährliche Terroristengruppe entwickelt. Dabei stürzen Sie sich in waghalsige Verfolgungsjagden, beschatten Verdächtige oder liefern sich rasante Straßenrennen und hitzige Schießereien.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ zunächst auf **Alarm für Cobra 11: Highway Nights**, dann auf „Details“ und schließlich auf „Starten“.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 6600 GT/Radeon HD 3870, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista/7)
- **Empfohlen:** Core 2 Duo E8400/ Phenom II X3 720 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870/1GB, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista/7)



SPLITSCREEN-MEHRSPIELER

Auch außerhalb des packenden Karrieremodus dürfen Sie sich in Straßenrennen messen. Dabei brettern Sie alleine oder mit bis zu drei Mitspielern an einem Bildschirm über die Straßen. Neue Fahrzeuge und Strecken schalten Sie im Verlauf des Karrieremodus frei. Insgesamt stehen Ihnen so fast 50 Fahrzeuge zur Verfügung, darunter außergewöhnliche Modelle wie ein Feuerwehrauto, ein Krankenwagen oder ein Biertransporter.

VOLLVERSION auf DVD

World of Goo





AUF DVD
• Video zum Spiel

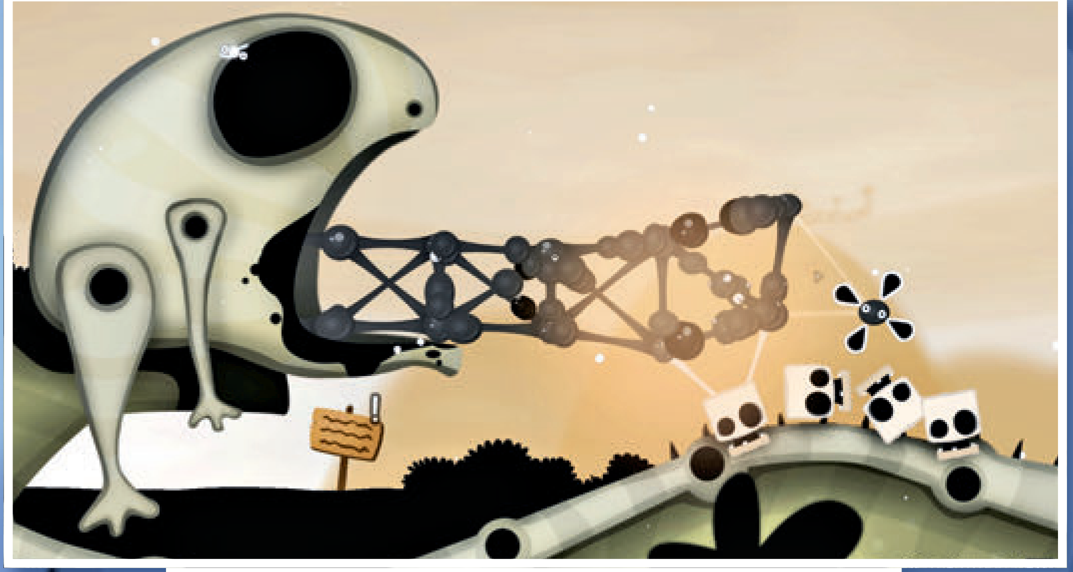
FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Physikbasiertes Geschicklichkeitsspiel
- Unterhaltsames Spielprinzip ähnlich dem des Klassikers **Bridge Builder**
- 5 Kapitel mit jeweils eigenen Themen und Designs
- Abwechslungsreiche Levels mit grundsätzlich verschiedenen Lösungsansätzen
- Fairer Schwierigkeitsgrad und Rückspulfunktion
- Kunstvoller 2D-Grafikstil
- Atmosphärische Musikuntermalung



Faszinierendes Spielprinzip

In **World of Goo** ist es Ihre Aufgabe, sogenannte Goo-Bälle sicher in das Rohr am jeweiligen Level-Ende zu bringen. Dabei gilt es, Ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen, um die cleveren Rätsel mit verschiedensten Konstruktionen zu lösen. Im Verlauf des Spiels stehen Ihnen dazu immer mehr Arten von Goo-Bällen zur Verfügung. Während Sie anfangs noch mit simplen Kugeln vorliebnehmen müssen, stecken Sie später etwa entzündliche Streichholz-Schleimbälle in Brand.



Interaktive Level-Elemente

Ihre Aufgaben beschränken sich in den über 40 fantasievoll gestalteten Levels zu Beginn lediglich auf simples Überbrücken von Schluchten oder den Bau von Türmen. Schon bald müssen Sie Dornen umgehen, Bomben zünden oder Konstruktionen mithilfe von Ballons in die Lüfte heben, um die klebrigen Kugeln sicher ins rettende Rohr zu befördern. Dabei ist es von größter Wichtigkeit, stets auf Gleichgewicht und Stabilität Ihrer Bauten zu achten.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion“ zunächst auf **World of Goo**, dann auf „Details“ und schließlich auf „Starten“.
- Achtung: Um die Auflösung des Spiels zu ändern, öffnen Sie die Datei „config.txt“, die sich im Unterordner „properties“ des **World of Goo**-Installationspfads befindet. Tragen Sie dort die gewünschten Werte bei „screen_width“ und „screen_height“ ein.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- **Minimum:** P4 1,5 GHz/Athlon XP 1500+, 512 MB RAM, Radeon 9600 Pro/Geforce 4200
- **Empfohlen:** P4 2,4 GHz/Athlon XP 2800+, 1 GB RAM, Radeon 9800 Pro/Geforce FX5900

AKTUELLES 07/12

CYBERPUNK

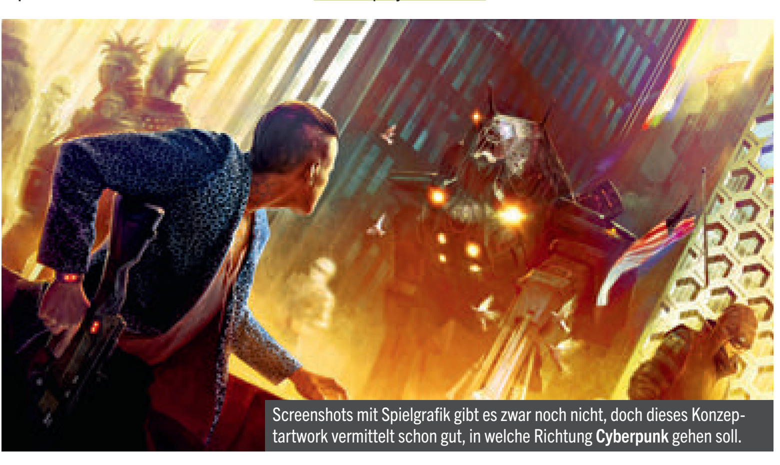
Sci-Fi-RPG vom The Witcher-Entwickler

Spätestens seit **The Witcher 2** ist Entwickler CD Projekt Red eine feste Größe bei Rollenspiel-Fans. Nun haben die Polen angekündigt, dass sie an einem komplett neuen Projekt werkeln: dem Sci-Fi-Rollenspiel **Cyberpunk**. Dafür sicherte das Studio sich die offizielle Lizenz des Pen&Paper-Rollenspiels **Cyberpunk 2020** (oft einfach **Cyberpunk** genannt). CD Projekt legt großen Wert darauf, nah am Pen&Paper-Original zu bleiben und arbeitet daher eng mit **Cyberpunk**-Schöpfer Mike Pondsmith zusammen. Der achtet unter anderem darauf, dass die Rollenspielmechaniken aus der Vorlage gut umgesetzt werden und die Welt das nötige **Cyberpunk**-Flair verströmt. Gleichzeitig setzen die Entwickler aber auch die gleichen Schwerpunkte wie bei **The Witcher 2**. **Cyberpunk** wird folglich ein brutales, düsteres Szenario zeichnen, dass explizit ein erwachsenes Publikum ansprechen soll. Außerdem wird die Handlung nicht linear verlaufen und Entscheidungen spielen wieder eine sehr wichtige Rolle. Übrigens hat sich CD Projekt Red vor Entwicklungsbeginn von **Cyberpunk** in zwei komplett separate Teams aufgespalten. Eines davon kümmert sich um das Sci-Fi-Spiel und beinhaltet unter anderem auch Entwickler-Veteranen, die zuvor an beiden **Witcher**-Teilen tätig waren. Woran der andere Teil des Studios gerade arbeitet, sollte nach dem Erfolg von **The Witcher 2** glasklar sein, auch wenn die Ankündigung von **The Witcher 3** bisher noch aussteht. ❑

Info: www.cdprojektred.com



Viktor meint:
Genau auf diese Art RPG warte ich schon seit Jahren! Als alter **Shadowrun**-Fan wäre mir ein Rollenspiel in besagtem Universum zwar lieber gewesen, doch mit der **Cyberpunk**-Lizenz haben die Polen ebenfalls einen guten Griff gemacht. Denn bei einem dreckig-düsteren Rollenspiel mit cooler Story und hoher Entscheidungsfreiheit bin ich sofort an Bord. Speziell wenn ich meine Spielfigur mit Cyberimplantaten aufmotzen darf und futuristische Wummen zum Spielen bekomme.



Screenshots mit Spielgrafik gibt es zwar noch nicht, doch dieses Konzeptartwork vermittelt schon gut, in welche Richtung **Cyberpunk** gehen soll.



Thorsten Küchler

„Gewalt ist keine Lösung!"

Unerträglicher Lärm, flackernde Leuchtreklamen, schwitzende Menschen: Die E3 ist ein Jahrmarkt des Wahnsinns – und anno 2012 auch ein Basar der Brutalität! Folter, Mord, Totschlag: Dieses Triumvirat der Sensationshascherei musste immer dann herhalten, wenn einer der Hersteller verzweifelt um die vom Messestress verknappte Gunst der Presse buhlte. Und wer will es ihnen verdenken: Denn groteskerweise brandete nicht selten tobender Applaus auf, wenn einer der Sam Fishers dieser Welt explizit dargestellte Kopfschüsse verteilte. Sind wir Journalisten also zu gewaltgeilen Irren verkommen? Ich glaube und hoffe nicht! Aber die Medien sind ein Spiegel der Gesellschaft – und Verkaufsschlager der Marke **Call of Duty** belegen, wie unsensibel unser aller Empfinden teilweise geworden ist. Doch das Ende der Kraftmeierei ist nur eine Frage der Zeit: Denn irgendwann merkt auch der letzte Entwickler, dass sich der Mensch über Emotionen definiert – und nicht über eine Schrotflinte. Und das gilt auch für glaubwürdige, moderne Spielehelden.

IN EIGENER SACHE

Wo ist die Terminliste?

Keine Panik! Natürlich finden Sie auch in diesem Heft wieder eine übersichtliche Tabelle, in der alle wichtigen Spiele aufgelistet sind, die in diesem oder nächsten Jahr erscheinen werden. Da wir aufgrund der E3-Messe aber besonders viele Spiele in dieser Aufgabe vorstellen, haben wir kurzerhand beschlossen, die Tabelle kräftig aufzuwerten und sie diesmal an anderer Stelle zu platzieren: In diesem Heft finden Sie eine extra große Terminliste am Ende unserer E3-Berichterstattung auf Seite 88 und 89! ❑



TERMINLISTE

Spiele und Termine

HORN DES MONATS*

MICHAEL KISTER



Sie sollten nicht alles nachmachen, was Sie lesen. Schon gar nicht den Tipp von Praktikant Michael: „Achten Sie darauf, dass Sie dort nicht mehr entlang müssen. *Nun sterben Sie.* Das ist leider Teil dieser besonderen Vorgehensweise." Gemeint ist natürlich **Diablo 3**. Von uns absichtlich und böswillig aus dem Zusammenhang gerissen ist das dann aber doch eine reichlich makabere Idee, Michael!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

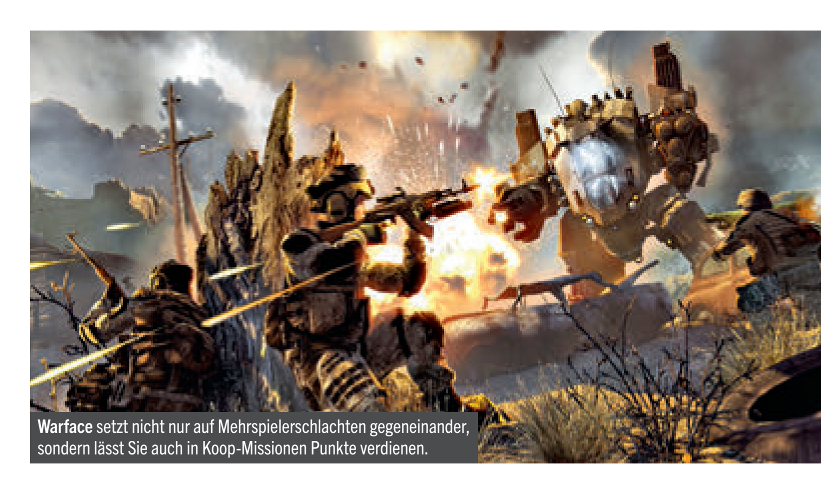
WARFACE

Cryteks kostenloser Shooter

In Russland ist **Warface**, Cryteks erster Mehrspieler-Shooter mit free2play-Modell, bereits gestartet, in China läuft die Beta-Phase. Auch in Europa soll **Warface** bald Fans finden, Einladungen zur geschlossenen Beta-Phase laufen bereits.

Der Clou: Der Shooter sieht dank Cry-Engine verblüffend gut aus und bietet einen interessanten Wechsel aus täglich neu mit einem Baukastensystem generierten PvE- und PvP-Missionen. So ballern Sie etwa im Koop mit einem Kumpel durch eine frisch kreierte Mission, stauben die Belohnung ab und stärken sich damit für die heftigen PvP-Kämpfe. Zwölf Karten, vier Klassen und sechs Modi gibt es bisher, die Zahl wird aber stetig erhöht. Während der Präsentation auf der E3 wurden wir von Cevat Yerli persönlich, dem Mitgründer und CEO von Crytek, unterbrochen. Das dadurch entstandene Interview mit ihm lesen Sie unten. ❑

Info: www.warface.com



Warface setzt nicht nur auf Mehrspielerschlachten gegeneinander, sondern lässt Sie auch in Koop-Missionen Punkte verdienen.

INTERVIEW MIT **CEVAT YERLI**

„Es gab Überlegungen, Crysis 3 nicht zu machen."

PC Games: Ihr habt im Frühling **Crysis 3** angekündigt und zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt. Wie wichtig ist **Crysis** an sich noch für Crytek?
Yerli: „**Crysis** ist natürlich sehr wichtig. Ich weiß nicht wieso da Ungläubigkeit besteht, aber **Crysis 3** ist momentan das größte Projekt, das wir haben, und auch das teuerste Projekt aller Zeiten von Crytek. Es pusht die Technologie nach vorne, und tut eigentlich, was es immer getan hat für uns. Wir freuen uns natürlich auf den Release von **Crysis 3** im Februar 2013. Uns gefällt die Story, das Setting, und wir sind sehr zufrieden damit. Ich denke die Spieler werden es auch sein."

PC Games: Gerade bei **Crysis 2** waren die Spieler enttäuscht angesichts der Hardware-Anforderungen. Gerade die deutschen Spieler wollen ja bei einem **Crysis**-Spiel die Hardware an ihr Limit bringen.
Yerli: „Ja, ich liebe die deutschen Spieler. Man kann es nie allen recht machen, aber auf der anderen Seite wollen sie es natürlich gepusht haben, was ich völlig richtig finde. Wenn man schon für 2.000 oder 3.000 Euro einen PC kauft, möchte man natürlich ein Spiel haben, welches das wirklich maximiert. Aber es ist für uns eine kommerzielle Herausforderung, den wenigen Besitzern und gleichzeitig allen andern alles recht zu machen. Der PC-Markt ist heute wesentlich fortschrittlicher als der Konsolen-Markt und dementsprechend werden wir diesmal die PC-Messlatte schon höher ansetzen als nur bei den Konsolen und ich denke der PC-Spieler wird diesbezüglich sehr zufrieden sein."

PC Games: Kurz vor Release von **Crysis** war eine Version eures Spiels im Netz, bei **Crysis 2** ist das Gleiche passiert. Wie reagiert man da als Chef, wird man da nicht ein bisschen paranoid?
Yerli: „Man verschärft die Sicherheitsstandards intern unheimlich, auch an allen Knotenpunkten, die auf die Daten zugreifen können, also auch bei den Partnern. Man wird ein bisschen paranoid, aber nicht so dass man Tag für Tag darüber nachdenkt. Das Sicherheitsteam wird paranoid, allerdings kann man so etwas wahrscheinlich nie hundertprozentig vermeiden. Es gibt Messen, private Partner und Verkaufsdemonstrationen für den Handel und so weiter und da passieren immer wieder solche Sachen. Hoffentlich passiert das bei **Crysis 3** nicht, denn es schadet dem Spiel einfach."

PC Games: Wir haben schon oft über Raubkopien gesprochen. Wie sehr hat euch das bei **Crysis 2** wirtschaftlich geschadet?
Yerli: „Es war schon ein ziemlich großer Schaden. Es gab auch die Überlegung, **Crysis 3** gar nicht zu machen. Es ging sogar so weit, und nicht nur wegen den Raubkopierern. Raubkopieren ist immer so ein Thema, da habe ich mich ja schon oft geäußert. Das Problem ist leider: Möchte man die Raubkopierer vermeiden, bestraft man die Nicht-Raubkopierer damit auch. Es gibt keine gute technische Lösung heute, die nur die illegalen User betrifft. Und damit ist das keine Lösung, die mich zufrieden stellt. Man darf das nicht falsch verstehen: Ich mag Raubkopierer nicht, aber ich will auch nicht die ehrlichen Käufer damit bestrafen, das ist nicht in meinem Interesse. Im Gegenteil, sie sollen eigentlich idealerweise noch mehr Vorteile bekommen, weil sie eben das Spiel kaufen. Aber ich glaube, die einzig sinnvolle Antwort diesbezüglich wird sein, dass Spiele free2play werden. Das ist es, wo wir einen großen Ansatz diesbezüglich sehen. Das ist der Fokus unserer Firma langfristig, wir wollen online und free2play werden, weil das eigentlich das fairste Modell überhaupt ist für den Kunden. [...] Der Spieler kann dann entscheiden, wie viel Geld oder ob er gar nicht investieren möchte in das Spiel. Das ist, wie ich finde, der beste Weg. Ich halte nichts von Kopierschutz oder dergleichen, schon lange nicht mehr, aber wir unterwerfen uns natürlich diesbezüglich auch den Entscheidungen des Publishers."

PC Games: Crytek hat sich in den letzten Jahren stark gewandelt. Früher habt ihr PC-only-Spiele gemacht und jetzt produziert ihr auf nahezu allen Plattformen. War das ein dringend nötiger Schritt?
Yerli: „Ja. Wir waren PC-Entwickler und dann wurde der Konsolen-Markt sehr stark; wir hätten den Zug da fast verpasst, ganz ehrlich gesagt. Dann sind wir da noch auf Konsolen aufgesprungen. Aber jetzt ist die Zukunft free2play und online, mobiles Spielen und Tablet, klipp und klar. Wenn ich mir die nächste Generation von Spielern anschaue, die kaufen keine Spiele, die kennen auch keine Xbox oder Playstation mehr, die spielen sie nicht mehr, sondern die spielen auf dem Tablet oder auf dem iPhone, das ist die Plattform der Zukunft. Oder sie sind im Browser und loggen sich irgendwo ein. Unser free2play-Spiel **Warface** haben wir damals [vor etwa fünf Jahren; Anm. d. Red.] auch Hardware-Herstellern wie Sony, Microsoft, und Nintendo angeboten, aber keiner wollte ein free2play-Spiel haben. Wie brauchten aber ein Zuhause für **Warface** und wollen es nicht über Facebook launchen, denn Facebook unterstützt nicht diese Art von Echtzeit-Spiel oder High-Quality-AAA-Games. Also haben wir eben Gface gebaut, als eine Plattform, wo man unsere Art von free2play Spiel launchen kann. Wenn es keiner baut, dann bauen wir es eben selbst, haben wir gesagt."



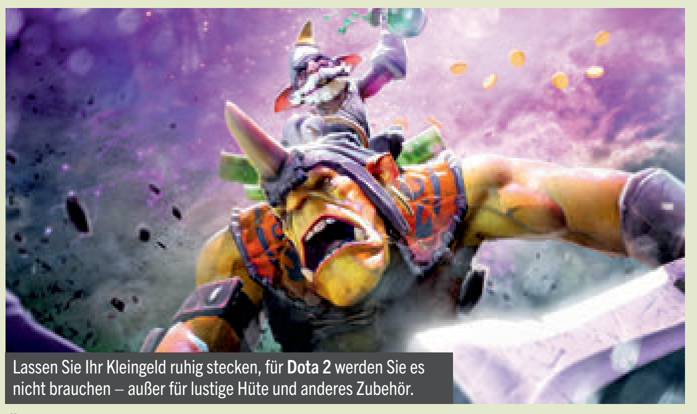
Cevat Yerli (rechts), Mitgründer von Crytek, im Gespräch mit Robert Horn.

PC Games: Wenn ich heute durch die Messe gehe, sehe ich sehr viele free2play-Spiele, sagen wir zum Beispiel **Planetside 2** oder **Dust 514**. Ist free2play wirklich die Zukunft, da wollt ihr hingehen?
Yerli: „Definitiv. Wir entwickeln eine Engine, die free2play unterstützt, wir bauen Spiele, wir basteln eine Plattform, wir bilden alle Komponenten, die man für free2play braucht. Und **Warface** ist erst das erste Spiel davon. Wir haben einige Spiele in der Pipeline, die da diesbezüglich free2play kommen werden."

PC Games: Muss ich als Spieler jetzt Angst haben, dass Crytek keine super aussehenden Einzelspieler-Shooter mehr in den Laden stellt, die alle paar Jahre die grafische Messlatte sprengen?
Yerli: „Wir werden in Zukunft immer weniger Spiele haben die im Laden stehen, definitiv. Wir werden immer mehr Spiele haben, die man online runterlädt und dort erlebt. Und dieses Online-Erlebnis wird natürlich immer mehr Qualität mit sich bringen, keine Frage. Ich bin mir sicher, dass **Warface** nur der Anfang ist, wir haben ganz viele andere Spiele in Entwicklung, für Tablets, für Mobiltelefone und für den Browser. Das ist eine super Zeit, die da auf uns zukommt, und die Qualität wird immer Crytek-gerecht hochgehalten."

DOTA 2

Kostenlos und fair für alle


Lassen Sie Ihr Kleingeld ruhig stecken, für **Dota 2** werden Sie es nicht brauchen – außer für lustige Hüte und anderes Zubehör.

Überraschung: Wie die **Dota-2-**Entwickler Valve am 1. Juni ankündigten, wird das Spiel zwar einen Item-Shop enthalten, ansonsten aber absolut kostenlos sein.

Die Spieler müssen sich keine Sorgen darüber machen, dass durch das Tragen von gekauften Items unfaire Vorteile für die Besitzer entstehen: Alle im Auktionshaus erhältlichen Gegenstände werden nur kosmetischer Natur sein, vergleichbar mit der Unzahl von irrwitzigen Hüten aus **Team Fortress 2**. Genauso sollen alle wählbaren Heldenfiguren frei zugänglich sein, da Valve ansonsten eine negative Beeinflussung der Spielgewohnheiten fürchtet.

Dota 2 ist übrigens auch an den Steam-Workshop angeschlossen, der eine einfache Vermarktung von Gegenständen erlaubt, die durch Spieler designt wurden. Wenn Sie sich also zum Hutdesigner berufen fühlen, können Sie sich hier ausleben. ❑

Info: http://blog.dota2.com

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

Hoffnung trotz Konkurs


Aus einem Nachfolger zu **Kingdoms of Amalur** wird nichts, da die Rechte an dem Spiel dem Staat Rhode Island gehören.

Nach der Pleite von 38 Studios, den Besitzern von Big Huge Games (**Kingdoms of Amalur: Reckoning**), gibt es einen Silberstreif am Horizont: Epic Games leistet sich eine große Geste und bildet mit ehemaligen Big Huge Games-Mitarbeitern ein neues Studio in Baltimore. Epic wollte schon lange sein Angebot erweitern, hielt diesen Plan aber vor dem Aus von 38 Studios für „unmöglich“, da gute Spieleentwickler in größeren Mengen schwer aufzutreiben sind. Woran das neue Studio arbeiten soll, ist noch unbekannt. ❑

Info: www.epicgames.com







BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD 2012

Jetzt abstimmen und gewinnen!




Im vergangenen Jahr gehörte TV-Moderator und Spielefan Elton zu den Laudatoren, die in Köln die BÄM!-Trophäen überreichten.

Crysis 3, **Dishonored**, **Far Cry 3**, **Guild Wars 2**, **Medal of Honor: Warfighter**, **Sim City**, **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, **The Elder Scrolls Online**, **Watch Dogs** und **XCOM: Enemy Unknown** – so lauten die zehn Nominierungen für die Kategorie „Most Wanted: PC“ beim BÄM! Award 2012. Wer bis Ende Juli auf www.bamaward.de seine Favoriten in den elf Disziplinen wählt, kann wertvolle Preise gewinnen und entscheidet darüber, welche Spieldesigner und Studios am 17. August die begehrten Trophäen mit nach Hause nehmen. Im vergangenen Jahr siegte übrigens **Battlefield 3** als meisterwartetes PC-Spiel; der DICE-Shooter ist auch in diesem Jahr nominiert, diesmal in den Kategorien Adrenalin und Teamgeist. Dort wartet mit **Call of Duty: Modern Warfare 3**, **Diablo 3** oder **Assassin‘s Creed: Revelations** starke Konkurrenz. Wer macht das Rennen?
Der BÄM! Award ist Deutschlands größter Publikumspreis für Computerspiele und wird von den Lesern von PC Games und anderer COMPUTEC-Zeitschriften und -Websites gekürt. Hier entscheiden also keine Gremien oder Jurys, sondern die Spieler selbst. Falls Sie sich noch unschlüssig sind: In unserem E3-Messebericht ab Seite 26 stellen wir einige der eingangs erwähnten Spiele vor (achten Sie auf das BÄM!-Logo). ❑

Info: www.bamaward.de

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	Diablo 3	Blizzard	Test in 06/12	Wertung: 91
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: --
5	League of Legends	GOA	Test in 13/09	Wertung: 78
6	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
7	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
8	FIFA 12	Electronic Arts	Test in 10/11	Wertung: 89
9	Mass Effect 3	Electronic Arts	Test in 04/12	Wertung: 90
10	Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	Test in 05/12	Wertung: 86

CURIOSITY

Peter Molyneux' neuste Wunderidee

Erst im März verließ Peter Molyneux die Lionhead Studios, um mit seinem neu gegründeten Studio namens 22 cans durchzustarten. Nun hat der visionäre Kult-Entwickler schon Preis gegeben, was er als Nächstes vor hat: In den nächsten zwei Jahren will er 22 kleine Experimente in Form von Spielen starten, mit denen er herausfinden möchte, wie der digital vernetze Mensch auf sozialen Plattformen wie Facebook so tickt. Mit diesen Daten will Molyneux dann eine KI optimieren, die basierend daraus Spiele entwickelt. Ganz schön abgefahren! Sein erstes Projekt heißt **Curiosity** (also zu Deutsch Kuriosität oder Neugier) und der Name trifft die Idee dahinter ziemlich gut. Der Inhalt des Spiels ist enorm simpel: In einem Raum befindet sich ein schwarzer Kubus, den der Spieler mit einem Meißel bearbeitet. Im Inneren befindet sich laut Molyneux etwas „wahrhaft Erstaunliches und absolut Einzigartiges". Der Clou daran: Alle **Curiosity**-Spieler bearbeiten den Würfel gemeinsam und nur derjenige, der das letzte Stück des Quaders knackt, erhält Einblick in dieses Geheimnis! Ab hier geht Molyneux' Experiment erst richtig los: Wie wird derjenige die frohe Kunde verbreiten? Wird er es überhaupt in die Welt hinaus tragen? Wie schnell und über welche sozialen Netzwerke wird sich das Wissen um den Inhalt des Würfels verbreiten? Doch Molyneux setzt noch einen drauf! An einem bestimmten Punkt nach der Veröffentlichung von **Curiosity** sollen DLCs erscheinen. Damit können sich Spieler bessere Meißel kaufen, mit denen sie ihre Chancen erhöhen, den finalen Schlag am Würfel zu erzielen und somit den Inhalt zu erbeuten. Der Preis für die Upgrades erstreckt sich zwischen umgerechnet 70 Cent und knapp 62.000 Euro (!!). Auch das dient Molyneux zur Gewinnung von Daten. Nämlich darüber, wie viel Geld die Spieler bereit sind auszugeben, nur um einen digitalen Inhalt zu bekommen. Verrückte Ideen hat dieser Mann! ❑

Info: www.22cans.com

In **Curiosity** sollen Spieler gemeinsam einen schwarzen Würfel mit Spitzhacken aufbrechen und so ein Geheimnis lüften. (Bildquelle: gametrailers.com)

1954: ALCATRAZ

Rätsellastiger Knastausbruch



Der Grafikstil ist wie das gesamte Spiel düster, der Humor bitter und zynisch.

Seit 40 Jahren ist der einstige Hochsicherheitsknast auf der Insel Alcatraz vor der Küste San Franciscos nur noch eine Touristenattraktion. Im neuen Adventure von Entwickler Irresponsible Games (**A Vampyre Story**) und Publisher Daedalic Entertainment (**Harveys Neue Augen**) besuchen Sie das Kittchen im Jahr 1954, als dort noch ein reges Kommen und Gehen herrschte. Protagonist Joe ist vor allem am Gehen interessiert; er wurde nach einem Raubüberfall zu 40 Jahren Haft verurteilt und plant mit einer kleinen Gruppe Mitinsassen den Ausbruch. Draußen wartet seine Frau Christine auf ihn, die Sie ebenfalls kontrollieren und zu der Sie auf Wunsch jederzeit wechseln. Mit ihr halten Sie Joes schmierigen Partner Mickey auf Abstand, den es nach der Beute aus dem Überfall verlangt – doch wo die abgeblieben ist, das weiß nur Joe.

Der variable Spielverlauf soll in einer von mehreren Endsequenzen münden, je nachdem welche Entscheidungen Sie in den Dialogen treffen. Im Spielverlauf besuchen Sie 90 handgezeichnete Schauplätze, vor denen 20 3D-Figuren agieren. **1954: Alcatraz** soll noch dieses Jahr erscheinen. ❑

Info: www.daedalic.de

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION

Sternenkrieg neu aufgelegt

Das erstklassige Weltall-Echtzeit-Strategiespiel **Sins of a Solar Empire** hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel, doch seine Fanbasis ist immer noch groß. Darum legte Entwickler Ironclad Games am 12. Juni 2012 mit **Sins of a Solar Empire: Rebellion** nach: Das eigenständig lauffähige Add-on bringt zwar nur wenige Änderungen, doch die krempeln die Spielbalance gehörig um. So gibt's nun für jede Rasse zwei zusätzliche Fraktionen, die unter anderem neue Forschungsoptionen bieten. Zudem darf man neue Schiffsklassen bauen, darunter riesige Titanen-Schlachtschiffe, die es mit einer kleinen Flotte aufnehmen können. **Rebellion** enthält auch alle Verbesserungen der früheren Add-ons, Sie können also beispielsweise auch die Raumbasen aus **Entrenchment** bauen. Den größten Schwachpunkt des Hauptspiels beseitigt aber auch **Rebellion** nicht: Eine spannende Einzelspielerkampagne fehlt nach wie vor, Sie bestreiten entweder Skirmish-Partien gegen die gute KI oder ausgedehnte Mehrspielerpartien. Für **Rebellion** hat Ironclad die Grafikengine ein wenig aufgemöbelt, in der Praxis fällt das aber kaum auf. Auch das exzellente Interface ist unverändert – gut so, denn daran gab's eh kaum etwas zu kritisieren. Wer **Sins of a Solar Empire** noch nicht kennt, der sollte bei **Rebellion** zuschlagen. Für den Preis von 30 Euro hätten wir aber schon etwas mehr Neuerungen erwartet. ❑

Info: www.sinsofasolarempire.com



Auch wenn **Rebellion** kaum Neuerungen beinhaltet: **Sins of a Solar Empire** zählt auch heute noch zu den besten Weltall-Strategiespielen.

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

E3: eine Woche Wahnsinn



Einmal im Jahr dreht die Spielewelt durch und trifft sich in Los Angeles zur Spielemesse E3. Auch wir (Horn, Bathge, Fischer, Stange) waren vor Ort, hauten uns die Tage in Messehallen und die Nächte vor unseren Laptops in Hotelzimmern um die Ohren. Klingt nach Spass? Ist brutal anstrengend. Aber man trifft tolle Leute (Paul Sage von The Elder Scrolls Online), isst ganz leckere Sachen und fährt nette Sportwagen.



Wagenrad-Pizza!!



JETLAG!

Peters grosse Reise

Wir sind stolz auf Kollege Peter! Der hat nicht nur seine erste USA-Reise, sondern auch die E3 und heftige Achterbahnfahrten überlebt. Und dann hat der Gute auch noch Samwise Didier von Blizzard die Hand geschüttelt. Voller Körpereinsatz!





Umtriebiger Thorsten K.



Feiner Zug: Während die Kollegen daheim Überstunden schieben, radelt Herr Chef um den Bodensee. Urlaub nennt er das. Wir nennen es schlechtes Timing.



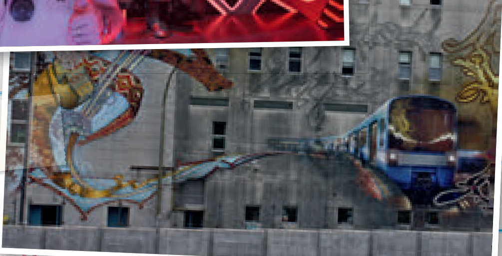
Im Kino

Falls Sie sich in der vorherigen Ausgabe gewundert haben, wo Thorsten sich wohl herumgetrieben hat und warum wir das nicht verraten durften: Er war in San Francisco, für die Premiere von Dead Space 3. Das dürfen wir jetzt endlich sagen. Was für eine Last fällt uns vom Herzen!

Viktor in der weiten Welt

Viktor reiste diesen Monat zu Ubisoft nach Montreal. Cool. Viel cooler: Er war in einer Star-Wars-Ausstellung! Mit echten Sachen aus dem Film! Wir knien nieder vor Neid.





Links: Viktor in Karbonit eingefroren. Wer ist der Typ rechts?

Wundervolles Dänemark



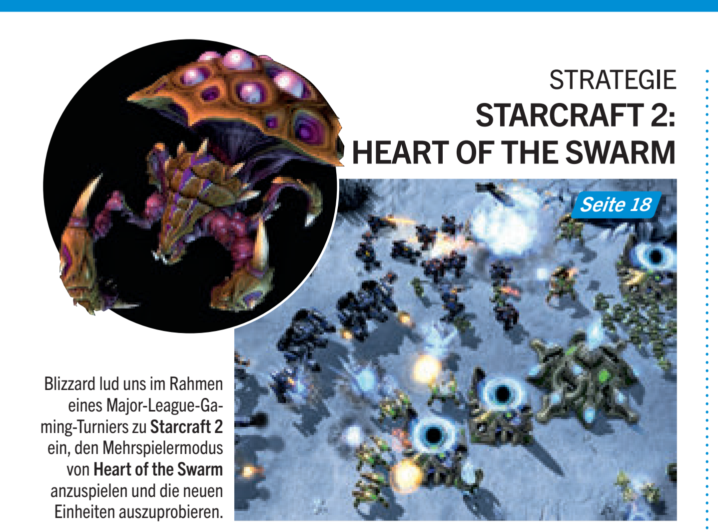
Redaktionsneuling Christian entliessen wir. In die weite Welt. Zumindest kurz. Für einen Besuch der Entwickler von haptico in Kopenhagen. Es hat ihm wohl gefallen. Er scheint zu lächeln.



VORSCHAU 07/12

INHALT

STRATEGIE
STARCRAFT 2: HEART OF THE SWARM


Seite 18

Blizzard lud uns im Rahmen eines Major-League-Gaming-Turniers zu **Starcraft 2** ein, den Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm** anzuspielen und die neuen Einheiten auszuprobieren.

E3-SPECIAL
DIE SPIELE-MESSE IN LOS ANGELES



Seite 26

Alle Jahre wieder treffen sich Publisher, Entwickler und Presse aus der ganzen Welt zur wichtigsten Spielemesse des Jahres. Welche Spiele unser Vor-Ort-Team auf der diesjährigen E3 zu Gesicht bekam, lesen Sie auf über 50 Seiten in unserem ausführlichen Special.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.06.12)

1. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NCsoft – Termin: 2012
2. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
3. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 31. Oktober 2012
4. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 1. Quartal 2013
5. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 6. September 2012
6. **HITMAN: ABSOLUTION** – Action | Square Enix – Termin: 20. November 2012
7. **THE ELDER SCROLLS: ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 2013
8. **BORDERLANDS 2** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 21. September 2012
9. **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 13. November 2012
10. **TOMB RAIDER** – Action-Adventure | Square Enix – Termin: 5. März 2013

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit Sie schnell und auf einen Blick sehen können, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschaukasten für Sie zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier finden Sie Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

„Ungeheuer spannendes und beängstigendes Szenario. Mutig, Ubisoft." *Robert Horn*

Während der Präsentation in Montreal wollte ich einmal laut jubeln, dann wieder gequält meinen Blick abwenden. Es ist schon knallhart, wie Ubisoft die Entführung eines Unschuldigen zu mörderischen Zwecken aus der Ego-Sicht inszeniert. Ich kann mir gut vorstellen, dass für viele da der Spaß aufhört. Denn im Gegensatz zu Kinofilmen, die positiv und negativ unterhalten können, müssen Computerspiele in erster Linie Freude bereiten, behaupte ich. Ubisoft wandelt hier auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Das Mittel des Perspektivwechsels ist dennoch genial und funktioniert hervorragend. Hoffentlich leidet darunter nicht der wichtige taktische Anspruch der Serie.

GENRE: Taktik-Shooter
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 2013

EINDRUCK SEHR GUT

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH
NICHT MÖGLICH

Wertung
Hier sehen Sie auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend" bis hin zu „Schwach". „Nicht möglich" verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



Starcraft 2: Heart of the Swarm

DER COMPUTEC GAMES AWARD
MOST WANTED PC
NOMINIERT

Von: Peter Bathge

Terraner, Protoss und Zerg bekommen Verstärkung. Wir haben die neuen Mehrspieler-Einheiten erstmals ausprobiert!

Auch in **Heart of the Swarm** bestimmen „Death Balls", also große Ansammlungen durchgemischter Truppen die Online-Partien. Blizzard ersinnt mit neuen Einheiten wie der Zeckenmine aber Wege, solche Formationen leichter aufzubrechen.

Sarah Kerrigan

Die Zerg-Königin erlangt zu Beginn des Spiels ihr menschliches Aussehen wieder.

Die gefährlichste Waffe des Kriegshunds ist sein Raketenwerfer, der automatisch feuert und ausschließlich mechanische Einheiten ins Visier nimmt.

Gegen solche großen Ansammlungen mechanischer Feinde spielt der Kriegshund seine Stärken aus.

DAS IST NEU

Das erste von zwei Starcraft 2-Add-ons konzentriert sich auf die Solokampagne und ändert die Online-Partien nur in wenigen Punkten.

- Neue Mehrspieler-Einheiten für Terraner, Protoss und Zerg
- Neues interaktives Kartenobjekt: Felssäulen, die nach Beschuss Rampen blockieren
- Zerg-Kampagne mit Kerrigan als Hauptfigur und 20 Missionen
- Zerg-Einheiten mutieren in der Kampagne per Evolutionskammer zu neuen Spezies.
- Mehrere Fähigkeiten-Sets (Battle Focus) für Kerrigan
- Neue Clan- und Gruppenfunktionen im Battle.net
- Aufgezeichnete Spiele lassen sich von einer beliebigen Stelle an selbst weiterspielen.

Die Protoss starten einen Großangriff mit Tempest-Luftschiffen. Dagegen sind auch die automatisch Truppen ausspuckenden Schwarmwirte (Bildmitte) machtlos.

Siegesgewiss blickt der Kommandant der Terraner-Streitmacht von der Anhöhe hinab ins Tal. Seinem Blick offenbart sich ein chaotisches Gewimmel aus Klauen, Zähnen und feucht schimmernder Reptilienhaut: Die Zerg rüsten zum Angriff. Fauchende Hydralisken, nervös zuckende Zerglinge und ein laut schnaubender Ultralisk kriechen über die gefrorene Landschaft; der bestialische Gestank der widerlichen Außerirdischen überlagert den knackig-frischen Geruch des Schnees.

Der Kommandant mustert ein letztes Mal seine Truppen: Die funkelnden Belagerungspanzer stehen ordentlich aufgereiht am Klippenrand, gedeckt von Space-Marines, Viking-Kampfrobotern und einem waffenstarrenden Thor. Den einzigen Zugang zur Anhöhe auf dieser Seite haben die Terraner blockiert, indem sie eine Felssäule zum Einsturz gebracht haben. Der Kommandant ist sich sicher: Mit dem Höhenvorteil auf ihrer Seite machen seine Truppen gleich kurzen Prozess mit den Zerg!

Plötzlich steigen insektenhafte Wesen aus den Reihen der Zerg auf, ausgestattet mit acht flatternden Flügeln und zwei riesigen Klauen. Wie auf ein geheimes Signal öffnen alle Flieger ihr Maul, aus dem jeweils ein hundert Meter langer, grün glänzender Schleimfaden hervorschießt. Machtlos sieht der Kommandant dabei zu, wie die Zerg-Flieger die Hälfte seiner Belagerungspanzer und den Thor zu sich heranziehen, wo sie unter einer Flut von Hydralisken und Zerglingen begraben werden. An der Rampe hat derweil eine Gruppe ungewöhnlich schneller Hydralisken die Barrikade durchbrochen. Hinter ihnen krabbeln behäbige Riesenkäfer durch die Lücke und graben sich kurz darauf in den Boden. Die Augen des Kommandanten weiten sich vor Abscheu, als kränklich gelbe Blasen auf den Rücken dieser Käfer platzen und weitere Zerg herausströmen. Als seine tapferen Space Marines diese Abscheulichkeiten in Einzelteile zerlegen, schlüpfen prompt neue Wesen aus den Wirtskörpern, ein unablässiger Strom des Grauens.

Der erschütterte Kommandant wendet sich ab, um seinen verbliebenen Untergebenen den Rückzug zu befehlen – da bebt auf einmal die Erde und das Eis vor seinen Füßen bricht. Unter ohrenbetäubendem Gebrüll bohrt sich der Ultralisk aus dem Boden, reckt sich einen Augenblick lang unvorstellbar groß vor dem Kommandanten in die Höhe – und stürzt sich dann mit einem Röhren auf den Terraner, um ihn in einem Happs zu verschlingen.

Wir nehmen die Hände von Maus und Tastatur, ein zufriedenes Lächeln auf dem Gesicht. Endlich haben wir den Bogen raus mit den neuen Einheiten der Zerg, die Blizzard mit dem Add-on **Heart of the Swarm** in den Mehrspielermodus von **Starcraft 2** einbaut. Aber obwohl die schuppigen Außerirdischen im Mittelpunkt des zweiten Kapitels der dreiteiligen **Starcraft 2**-Geschichte stehen (nach Terranern in **Wings of Liberty** und vor Protoss im kommenden **Legacy of the Void**): Auch den



Aus dem Mutterschiffkern entsteht im Spielverlauf das Mutterschiff. Auch der Kern ist in der Lage, per „Massenrückruf" Truppen zu sich zu teleportieren.

PC GAMES VOR ORT

Am Rande eines E-Sport-Turniers zu Starcraft 2 legten wir als einziges deutsches Magazin erstmals Hand an den Mehrspielermodus des Add-ons.

Sagenhafte 200 Rechner mit einer frühen Betaversion von **Heart of the Swarm** hatte Blizzard in Halle D des Messegebäudes aufgestellt. Während draußen strahlender Sonnenschein und sommerliche Temperaturen herrschten, probierten wir drinnen im Dunkeln drei Tage lang die neuen Einheiten von Terranern, Protoss und Zerg in 1-vs.-1-Partien gegen menschliche Gegner und den Computer aus.



Im Anaheim Convention Center (unten) absolvierte Volontär Peter Bathge auf zwei **HotS**-Karten mehrere Probepartien.

Die Viper verfügt gleich über drei spannende Fähigkeiten. „Verschleppen" ist eine davon: Damit zieht sie einen beliebigen Feind zu sich heran. Perfekt, um Armeen aufzuspalten.

Die Ultralisken unten rechts stoßen mit der „Untertunneln"-Fähigkeit in Richtung Gegner vor und schmeißen beim Ausbuddeln nahe Soldaten in die Luft.

beiden anderen Rassen verpasst Blizzard einen neuen Anstrich.

Einige der zusätzlichen Einheiten und Änderungen kündigte Blizzard bereits auf der Blizzcon im letzten Jahr an. Seitdem hat sich aber viel getan; die für ihren Perfektionismus bekannten Kalifornier haben manches Feature wieder über Bord geworfen und andere hinzugefügt. Anhand einer spielbaren Version überzeugten wir uns vom aktuellen Stand.

Die wichtigste Nachricht zuerst: Die geplanten Einheiten Replikant (die Protoss-Variante des Zerg-Formlings, der die Gestalt eines Gegners annimmt) und Reißwolf (eine Terraner-Drohne, die aus einer stationären Position heraus Flächenschaden anrichtet) sind aus dem Spiel geflogen. Dafür ergänzt Blizzard das Arsenal der Terraner um den Kriegshund und die Zeckenmine. Protoss freuen sich derweil über Zugänge in Form der Tempest-Flugeinheit, des ebenfalls flugfähigen Orakels sowie des Mutterschiffkerns, aus dem das bekannte Mutterschiff entsteht. Die Zerg schließlich besitzen die Viper als neue Flugeinheit. Begleitet wird sie vom Schwarmwirt.

Die neuen Einheiten und Änderungen sorgen für viel frischen Wind im Mehrspielermodus; altgediente Taktiken funktionieren nur noch mit Einschränkungen. Der leitende Spieldesigner Dustin Browder erklärt unter anderem im Detail, warum Blizzard dem Hellion der Terraner einen neuen Schlachtmodus spendiert hat: „Bisher hatten es Terraner schwer gegen einen Protoss-Spieler, der massenhaft Berserker in den Kampf schickt. Der transformierte Hellion ist eine gute Basisverteidigung gegen solche Angriffe, weil er in seiner neuen Form mehr aushält als zuvor." Die Verwandlung des Flammenwerferpanzers in einen Mech sieht spektakulär aus; das Ergebnis erinnert an die Autobots und Decepticons aus den **Transformers**-Filmen.

Anleihen an **Mech Warrior** stellen wir dagegen beim Kriegshund fest, der besonders gegen andere mechanische Einheiten seine Stärken ausspielt. Der automatisch feuernde Raketenwerfer nimmt feindliche Vehikel auseinander; mit organischen Einheiten wie großen Ansammlungen von Zerglingen hat der Kampfläufer aber so seine Probleme, trotz einer zusätzlichen Kanone.

Solchen Massenaufläufen begegnen die Terraner mit der wunderbar fiesen Zeckenmine. Diese Selbstmordeinheit bauen Sie in der Fabrik (anders als die ähnliche Spinnendrohne aus **Starcraft**, die der Adler abwarf) und buddeln sie in der Landschaft ein, möglichst als erste Verteidigungslinie vor Ihren Basen. Bei Feindkontakt heftet sich die Mine automatisch an die nächste Einheit. Dann erscheint ein auffälliger roter Timer, den auch der gegnerische Kommandant sieht. Dadurch hat er Zeit, die betroffene und sicher verlorene Einheit vom Rest seiner Armee abzusondern.



Hat eine Zeckenmine einen Gegner in der Mangel, gibt das rote Symbol Auskunft über die Zeit bis zur Detonation.



Der blaue Schleier um die Protoss-Gebäude stammt vom Tarnfeld der neuen Orakel-Flugeinheiten (grün).

E-SPORT IN DEN USA

Blizzards Heart of the Swarm-Präsentation fand lediglich am Rande einer viel größeren Veranstaltung statt: eines Starcraft 2-Turniers, das alle Rekorde sprengte.

Sie tragen Namen wie Grubby, DongRaeGu oder Stephano, sind blutjung und hämmern mit der Frequenz eines Schlagbohrers auf ihre Tastatur ein: Die Rede ist von den E-Sportlern, die vom 8. bis 10. Juni in Anaheim an der Frühjahrsmeisterschaft der US-amerikanischen Major Gaming League teilnahmen, während der Blizzard erstmals den Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm** der Öffentlichkeit präsentierte. Es war eines der bisher größten Turniere zu **Starcraft 2: Wings of Liberty**, auch weil erstmals koreanische Superstars des Sports (acht Mitglieder der KeSPA, der Korean e-Sports Association) vor einem US-Publikum spielten.

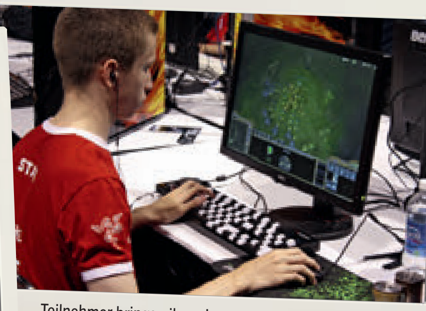
Neben Starcraft 2 traten die Teilnehmer auch im **DotA**-Klon **League of Legends** und dem Prügelspiel **Soul Calibur 5** (Xbox 360) an. Insgesamt 4,7 Millionen Zuschauer verfolgten die spannenden 1vs1-Duelle live per Video-Stream auf majorleaguegaming.com – ein neuer Rekord für den E-Sport in Nordamerika. In der Halle quittierten mehrere Tausend Besucher die Ereignisse auf den riesigen Flachbildschirmen mit lautem Jubel; den Auftritt bekannter Pro-Gamer feierten die Fans wie den eines Hollywood-Stars.

Für die ersten 16 des Starcraft 2-Turniers stellte die MLG übrigens ein Preisgeld von 76.000 US-Dollar zur Verfügung. Eine Zahl, bei der deutsche E-Sportler vor Neid grün anlaufen.

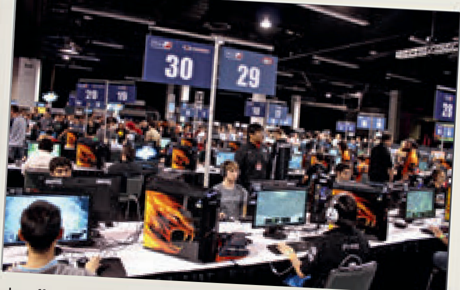

Profispieler geben nach dem Match Interviews, hier der spätere Gewinner DongRaeGu (vorne links).


Insgesamt rund 20.000 Spieler verfolgten das Geschehen vor Ort; online kamen noch ein paar Millionen Zuschauer dazu.


Neben Profispielern tummelten sich natürlich auch jede Menge (oft nerdiger) Fans in der Veranstaltungshalle.


Teilnehmer bringen ihre eigenen Tastaturen, Mäuse und Mousepads mit, um optimale Ergebnisse zu garantieren.


Wettbewerbsteilnehmer (hier ein **League of Legends**-Team) spielten in schallgedämpften Kabinen.


Im offenen Turnierbereich kämpften 144 Teilnehmer um das Recht, in der Endrunde zu spielen.


Eine aufsehenerregende Kerrigan-Figur bewachte den Eingang zur **Heart of the Swarm**-Anspielhöhle.

Das ist deshalb wichtig, weil die Mine bei der Detonation auch noch Flächenschaden verursacht und so kleinere Heere unvorsichtiger Kommandeure mir nichts, dir nichts auslöscht. Uns hat das hinterhältige Taktieren mit der Zeckenmine schon jede Menge Spaß gemacht, sehr zum Verdruss unserer fluchenden Gegner, die keinen Detektor in Ihrer Streitmacht mit sich führten.

Im Moment experimentiert Blizzard außerdem noch mit Detailänderungen an bekannten Einheitentypen. Unter anderem besitzt der Rächer derzeit statt der Bomben aus **Wings of Liberty** eine Regenerationsfähigkeit, weshalb er sich gut für Hit-and-Run-Taktiken eignet.

Beim Einheitendesign haben sich die Blizzard-Grafiker kräftig ausgetobt und gewohnt detailverliebte Vehikel und Kreaturen mit hervorragenden Animationen entworfen. Die Zerg-Einheiten sehen in **Heart of the Swarm** etwa noch schleimiger und ekliger aus als zuvor – ja, das ist in diesem Fall tatsächlich ein Lob! Doch die Alien-Rasse hat auch ein paar Neuerungen unter der Haube spendiert bekommen. Am spektakulärsten ist die „Untertunneln"-Fähigkeit des Ultralisken, mit der er sich auf mittlere Distanz durch den Boden zum Ziel gräbt. Wenn er auf der anderen Seite aus dem Tunnel herauskommt, fliegen herumstehende Gegner effektvoll in die Höhe. Dieser Skill eignet sich wunderbar, um schnell auf Anhöhen zu gelangen oder den Ultralisken schnell an die Front zu manövrieren, auch wenn er hinter einem Trupp eigener Zerg-Einheiten steht. Allerdings hat dieses Talent eine 30-sekündige Abklingzeit. Als Ausgleich für das Tunnelgraben plant Blizzard, dem Ultralisk die Immunität gegenüber Fähigkeiten wie „Pilzbefall" oder Betäubungseffekten zu entziehen. In der von uns gespielten Fassung war sie jedoch noch enthalten.

Der Viper-Flieger ist die interessanteste neue Zerg-Kreatur. Neben dem anfangs erwähnten Abschlepphaken besitzt sie mit „Schleier" die Fähigkeit, organische Einheiten in einen grünen Nebel zu hüllen, der deren Schussreichweite auf Nahkampfdistanz reduziert. Mit „Fressen" dagegen stibitzt die Viper verbündeten Gebäuden Strukturpunkte, um daraus Energie für ihre Spezialfähigkeiten zu gewinnen. Eine durchaus riskante Strategie, wie Chefdesigner Dustin Browder weiß: „In unseren Testpartien haben einige Spieler den Fehler gemacht, zu viel Energie abzusaugen, und so ihre eigenen Gebäude zerstört." In unseren auf 30 Minuten begrenzten Probepartien kam die Viper erst spät zum Einsatz, erwies sich aber besonders gegen befestigte Positionen mit Kolossen, Archons oder Belagerungspanzern als nützlich.

Am Boden entpuppt sich die Massenproduktion von Schwarmwirten als fieser Trick, um Widersacher zu überrennen. Denn sobald diese Einheit eingegraben und getarnt ist, schlüpfen aus den Eiern auf ihrem Rücken alle paar Sekunden zwei Schrecken. Das sind langsame, aber sehr zähe Nahkampfeinheiten, die nach kurzer Zeit automatisch verenden. Wer die Wirte nicht findet und ausschaltet, hat schlechte Karten.

Als die „vermeintlich kleinste Änderung mit den größten Auswirkungen" stellte sich in den Blizzard-in-

„Wenn es ekelhaft ist, habe ich meinen Job gut gemacht!“

PC Games: Was empfindest du dabei, wenn du sieht, wie aus deinem Spiel eine Sportveranstaltung wird?
Didier: „Das ist immer wahnsinnig cool für mich, egal ob jetzt hier beim MLG oder auf der Blizzcon. Als wir angefangen haben, in dieser Branche zu arbeiten, wollten wir einfach nur unterhaltsame Spiele machen. Und offenbar waren sie so unterhaltsam, dass Leute auf der ganzen Welt daraus Sportarten machen, sie mit der Familie spielen oder sich Aufzeichnungen davon in einer Bar bei einem Glas Bier anschauen. Ich finde es fantastisch, dass etwas, das unsere Idee war, von so vielen verschiedenen Menschen aus so vielen verschiedenen Kulturen derart gut aufgenommen wurde. Ich weiß nicht, was ich sonst noch sagen soll, außer dass ich mich deswegen unglaublich stolz fühle, ein Teil von Blizzard zu sein. Ich bin stolz darauf, dass all ihr Spieler da draußen unsere Spiele so sehr liebt, dass ihr eine ganze Industrie darum herum aufgebaut habt. Danke dafür von mir und von Blizzard!“

PC Games: Was hat dir bei der Gestaltung der neuen Einheiten für die drei Fraktionen am meisten Spaß gemacht?
Didier: „Ich bin unglaublich stolz auf das Design der neuen Zerg-Einheiten, besonders weil es schwer ist, diese Wesen aus Klauen, Zähnen und Schuppen künstlerisch neu zu erfinden. Aber genau das mussten wir tun. Der Schwarmwirt etwa sieht aus, als würde er einen pilzförmigen Bienenstock auf dem Rücken tragen. Er hat Löcher und darin winden sich kleine Maden, die dann herauskriechen und aus denen die Schlächter schlüpfen. Diese kostenlosen Einheiten strömen kontinuierlich aus den Löchern heraus, bis der Schwarmwirt erledigt ist. Und dann ist da die Viper, die wie eine Mischung aus Schlange und Wespe aussieht, einfach nur bösartig und tödlich. So ein bisschen wie der Vergifter aus dem ersten **Starcraft**. Die Viper hat meine absolute Lieblingsfähigkeit. Eigentlich heißt sie ‚Verschleppen‘, aber ich nenne sie nur ‚Yoink!‘ [ein englischer Ausruf, wenn man jemandem etwas aus der Hand reißt, Anm. d. Red.], weil die Viper diesen langen Schleimfaden ausspuckt, und ‚Wusch!‘ schnappt sie sich einen Koloss, einen Belagerungspanzer, ja selbst andere Lufteinheiten und zieht sie zu sich hin. Das fühlt sich sehr ‚zergisch‘ an und ich liebe das. Es gab sogar ein paar Kommentare von Spielern, die den Schwarmwirt zu ekelhaft fanden. Sie fühlten sich bei seinem Anblick abgestoßen. Da wusste ich, dass ich meinen Job gut gemacht habe!“ (verbeugt sich leicht)


Dustin Browder, leitender Designer, stellte die neuen Einheiten vor.

PC Games: Gibt es außer den bekannten Xel'Naga-Türmen neue interaktive Map-Objekte?
Didier: „Wir haben Felssäulen, die auf manchen Rampen stehen. Wenn du die Säule angreifst, fallen die Felsen herunter und blockieren die Rampe. Du musst das Geröll anschließend wegschießen, um wieder durchzukommen. Das ermöglicht einige interessante Taktiken, zum Beispiel wenn du auf dem Plateau eine vorgeschobene Basis errichtet hast und dort Rohstoffe sammelst. Dann zerstörst du die Felssäule und hast erst einmal deine Ruhe. Oder du lässt die Säule während eines Kampfes zusammenfallen und teilst die Truppen so in zwei Teile. Oder du benutzt die Barriere, um den Feind aufzuhalten, während du dich zurückziehst. Bessere Spieler als ich werden mit der Zeit bestimmt noch weitere Einsatzmöglichkeiten entdecken.“ (lacht)

PC Games: Kommt mit **Heart of the Swarm (HotS)** eigentlich der lang angekündigte Mod-Marktplatz, auf dem Spieler gegen Geld eigene Kreationen anbieten dürfen?


Samwise Didier ist Chefgrafiker bei Blizzard.

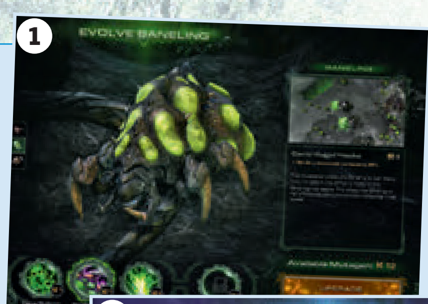
Didier: „Mit Patch 1.5 hat die Beta für ‚The Arcade‘ begonnen. Das ist eine Plattform, um von anderen Usern erstellte Spiele auszutauschen und zu bewerten. Wie wir in dieser Richtung weiter verfahren, werden wir in Kürze bekannt geben.“

PC Games: Habt ihr schon konkrete Ideen für das zweite Add-on **Legacy of the Void**?
Didier: „Wir wissen ungefähr, wo wir mit der Geschichte hin wollen, aber derzeit arbeiten wir nicht aktiv daran. Wir konzentrieren uns erst einmal voll auf die Zerg. Außerdem: Je früher wir solche Sachen entwickeln, umso mehr davon verwerfen wir später wieder. Denn nach **HotS** haben wir garantiert wieder jede Menge neuer Ideen. Im Moment lassen wir das Ganze ein wenig in Ruhe, aber natürlich werden wir uns bald den Protoss zuwenden. Wir haben gefühlt 100 Jahre an **Wings of Liberty** gearbeitet und dabei eine Menge mechanischer Einheiten gebastelt: Mechs, Roboter, Panzer. Als wir mit den Zerg für **HotS** angefangen haben, war das etwas komplett anderes, ganz ohne Metall, vollkommen organisch. Obwohl ich Metal mag!“ (macht Metal-Geste und lacht) „Wir sind jetzt beinahe fertig mit der Entwicklung und ich freue mich richtig darauf, den Zerg-Schleim abzuwaschen und Konzepte für die Protoss zu entwerfen: die goldenen Gebäude, die vielen Bögen, die knisternde Psi-Energie. Nachdem wir jetzt sowohl den Terranern als auch den Zerg Aufmerksamkeit geschenkt haben, wird es, glaube ich, schön, **Legacy of the Void** anzufangen und den Söhnen von Aiur ihren verdienten Auftritt zu geben. Und danach – wer weiß ...“ (grinst wissend)

DAS KERRIGAN-RPG:DER SOLOMODUS

Bereits in Ausgabe 07/2011 verriet PC Games exklusiv erste Details zu Geschichte und Missionen des Starcraft 2-Add-ons. Seitdem hält sich Blizzard zum Thema bedeckt. Wir haben alle bekannten Infos zur Zerg-Kampagne zusammengefasst.

Neben neuen Multiplayer-Einheiten bietet **Heart of the Swarm** natürlich auch eine frische Einzelspielerkampagne. Diese soll sich spielerisch deutlich von dem Terraner-Feldzug aus **Wings of Liberty** unterscheiden. Sie schlüpfen in die Rolle von Kerrigan, der ehemaligen Anführerin des Zerg-Schwarms. Nach den Ereignissen in **Wings of Liberty** liegt es an ihnen, die menschlicher wirkende Kerrigan zurück an die Spitze der Alien-Rasse zu führen.
Neue Rollenspielelemente sollen die Echtzeit-Schlachten um spannende Aspekte erweitern. So erhalten Sie für erledigte Aufträge statt Credits Mutationspunkte. Mit denen verbessern Sie zwischen den Missionen auf Ihrem organischen Heimatraumschiff einzelne Zerg-Einheiten. Außerdem verwandeln Sie die Krabbelviecher in der Evolutionskammer in eine von zwei verschiedenen Mutationsformen (1). So entsteht etwa aus dem Berstling entweder einen Splitterling, der sich bei seinem Ableben in zwei kleinere Exemplare aufteilt, oder in einen Gorgeling, der besiegte Feinde und zerstörte Gebäude in Rohstoffe umwandelt.
Auch Kerrigan selbst spendiert Blizzard ein Upgrade-System. Im sogenannten „Battle Focus“-Bildschirm wählen Sie aus vier Kategorien aktive und passive Spezialfähigkeiten für Ihre Heldin aus (2). Im Interview während des MLG-Turniers deutete Samwise Didier aber an, dass die Entwickler derzeit noch an diesem System feilen.





Der Hellion-Spähpanzer verwandelt sich im Kampfmodus in einen dick gepanzerten Transformer. Die Umwandlung nimmt aber einige wertvolle Sekunden in Anspruch.

Tempest-Kampfschiffe besitzen die größte Reichweite aller Einheiten, wenn Sie das entsprechende Upgrade erforscht haben. (22 Felder; Belagerungspanzer: 13).

Das Protoss-Orakel hat per „Versiegeln" die Mineralienfelder der Terraner blockiert. Die schimmernden Energieschilde lassen sich durch Beschuss vernichten.

ternen Testpartien laut Browder eine Anpassung des Hydralisken heraus: Die aufrecht gehenden Raupen sind nach einem Upgrade im Hauptgebäude abseits des Kriechers deutlich schneller als zuvor unterwegs.

Für die Protoss hat Blizzard derzeit nur wenige solcher Verfeinerungen bestehender Truppen in der Schublade. Im Fokus stehen stattdessen drei neue Einheiten, die allesamt fliegen: Das Tempest-Schiff besitzt die größte Reichweite aller Truppen im ganzen Spiel (in etwa doppelt so groß wie die des Belagerungspanzers) und verschießt Energiebolzen in niedriger Frequenz. Das macht die Tempest zur perfekten Artillerieeinheit, die ähnlich wie die Viper erst spät im Spielverlauf verfügbar ist.

Außerdem erhalten die Protoss mit dem Orakel eine Detektoreinheit, die über drei Fähigkeiten verfügt. Das „Tarnfeld" hat Blizzard vom Mutterschiff geklaut, es ist aber billiger und öfter verfügbar. Seine Funktion bleibt gleich: Alle verbündeten Einheiten und Gebäude in der Umgebung werden unsichtbar – außer dem Orakel selbst. „Versiegeln" hüllt Mineralienfelder in einen Energieschild und unterbricht so die Ernte, bis der Gegner die Barriere zerstört. „Vorahnung" schließlich deckt die Umgebung eines feindlichen Gebäudes auf und gibt Auskunft über die dort erforschten Technologien. Alternativ ermöglichen Sie damit einem eigenen Bauwerk, getarnte Feinde zu entdecken.

Um das Mutterschiff zu bauen, führt neuerdings kein Weg an dem Mutterschiffkern vorbei. Diese stationäre Plattform schwebt über dem Nexus, bis Sie den Kern in das vollwertige Mutterschiff verwandeln. Der Kern verfügt über drei Fähigkeiten neben dem Transort zu einem anderen Nexus: Mit dem „Massenrückruf" ziehen Sie schnell viele Truppen aus dem Gefecht zurück, „Läutern" erlaubt den kurzzeitigen Gebrauch eines mächtigen Distanzangriffs (prima gegen bislang tödliche Rush-Angriffe des Gegners) und „Energetisieren" erhöht die Energie eines Gebäudes oder einer Einheit.

Das Mutterschiff wiederum verliert sein Tarnfeld an das Orakel, erhält dafür aber das „Stasis"-Talent, das alle Lufteinheiten in der Nähe und das Mutterschiff selbst für 20 Sekunden einfriert. Die Zeit lässt sich nutzen, um Einheiten mit Anti-Luft-Waffen zusammenzuziehen und die fliegenden Angreifer auszuschalten. Der aus **Wings of Liberty** bekannte „Vortex" wirkt derweil nur noch auf Bodeneinheiten; der ebenfalls im Hauptspiel enthaltene „Rückruf" funktioniert nach altem Schema.

Apropos altes Schema: Abgesehen von viel Feintuning und den neuen Einheiten, die sich gut anfühlen, aber noch nicht perfekt ausbalanciert scheinen, geht Blizzard beim Mehrspielermodus von **Heart of the Swarm** auf Nummer sicher. Die Änderungen halten sich in Grenzen, der Fokus liegt auf der Einzelspielerkampagne um Zerg-Königin Kerrigan (siehe Kasten auf Seite 22).

Doch warum sollten die Entwickler sich und ihr Spiel auch verbiegen, um bahnbrechende Features einzuführen? Die in Anaheim von uns befragten Pro-Gamer hoffen nämlich vor allem, dass Blizzard an der Spielbalance feilt und mit weiteren Einheiten neue Taktiken ermöglicht, aber keine gravierenden Änderungen vornimmt. Nach derzeitigem Stand wird **Starcraft 2** so auch 2013 noch E-Sport-Rekorde brechen. ❑



Per Reaktorüberlastung verdoppelt der Schwere Kreuzer für sechs Sekunden Geschwindigkeit und Beschleunigung.

„Blizzard lässt sich abseits der Kampagne auf keine Experimente ein!"

Peter Bathge



Achtung: Wenn dieses Heft erscheint, hat Blizzard vielleicht schon alle im Text beschriebenen Änderungen wieder über Bord geworfen. Das ist eben der Nachteil bei einer Firma, die zugunsten des bestmöglichsten Spielerlebnisses auch mühsam erdachte Einheiten wieder in die Tonne wirft. Wenn es nach mir geht, dürfen Tempest, Zeckenmine und Viper aber gerne im Spiel bleiben: Die neuen Truppen machen einen guten Eindruck und ermöglichen spannende neue Taktiken. Dank des in Kürze startenden Betatests sollte Blizzard in der Lage sein, die letzten Kanten der Online-Partien rechtzeitig für eine 2012-Veröffentlichung glatt zu schleifen – allzu viele Neuerungen, die ein solches Feintuning erfordern, gibt es ja nicht ...

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Blizzard Entertainment
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Wahrscheinlich noch 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Der Tivoli-Level beweist, wie vielseitig sich der Editor von **Gameglobe** einsetzen lässt.

Gameglobe

Von: Christian Weigel

Kostenlos, zugänglich und randvoll mit Kreativität: Hier kann jeder mitbauen!

Als wir nach Dänemark eingeladen wurden, um dort einen neuen Titel anzuschauen, in dem die Spieler die Spielwelt selbst gestalten können, kamen uns als Erstes bunte Klötzchen in den Sinn. Nein, nicht die abbaubaren Würfel aus **Minecraft**: Dänemark ist schließlich das Lego-Herkunftsland. Aber weit gefehlt – was wir in Kopenhagen zu sehen bekamen, hat mit genormten, viereckigen Bauteilen nichts zu tun. Die Publisher Bigpoint und Square Enix rührten gemeinsam die Werbetrommel für ihr neues, kostenloses Internetspiel **Gameglobe**, das von dem in Kopenhagen ansässigen Studio Hapti.co entwickelt wird. **Gameglobe** ist ein im Browser lauffähiges, bewusst simpel gehaltenes Jump&Run-Geschicklichkeitsspiel und erinnert stark an **Little Big Planet** (PS3).

Genau wie in Sonys Knuddel-Jump&Run sind nicht nur die Entwickler für das Erstellen der Spielwelten zuständig. Stattdessen geben sie ihren Spielern einen intuitiv zu bedienenden und gleichzeitig komplexen Editor in die Hand. Die Entwickler wollten erreichen, dass die Benutzung des Editors sich nicht wie Arbeit anfühlen sollte, sondern wie spielerisches Gestalten. Ruck, zuck sind mit wenigen Mausschwüngen malerische Inseln geformt, Berge aufgetürmt und Höhlen ins Gelände gegraben. Die so erstellte Topographie lässt sich dann wie bei einem Malprogramm mit den verschiedensten Oberflächentexturen ausgestalten – Wiese, Weizenfeld, Pflastersteine oder Sand, ganz wie es beliebt. Genauso



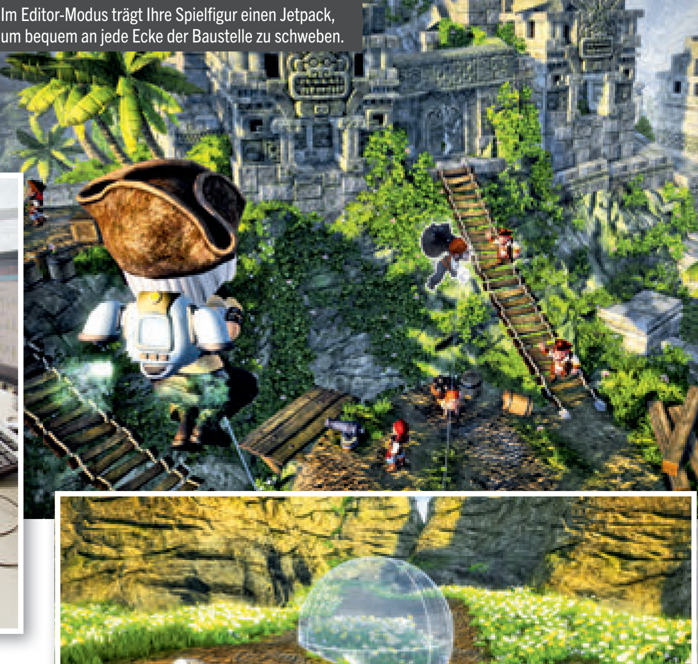
Die anfangs verfügbaren Themensets für **Gameglobe** werden karibisches Abenteuerflair verströmen.



Im Themenset „Dschungel" sind genügend Bauteile für mysteriöse Tempelpyramiden enthalten.

KLICK-UND-BAU

Das Herz von Gameglobe schlägt in seinem extrem flexiblen Leveleditor. Hier können sich kreative Levelarchitekten wirklich austoben.



Im Editor-Modus trägt Ihre Spielfigur einen Jetpack, um bequem an jede Ecke der Baustelle zu schweben.



▲ Einer der Leveldesigner von Hapti.co, Andreas Palmgren, stand uns beim Herumtüfteln mit dem Editor zur Seite: Wir verbrachten zwei Stunden damit, eine Minigolfbahn zu entwerfen, sie mit Wasser zu füllen und in eine Rutschbahn umzubauen.

▲ Häuser und andere Requisiten lassen sich bequem mit der Maus platzieren. Beachten Sie das in den Boden ragende Hausfundament: Die meisten Bauteile sind so angelegt, dass sie nicht millimetergenau justiert werden müssen. Stattdessen schieben Sie sie einfach ein Stück in den Boden oder in andere Requisiten hinein und die Verbindungsstellen wirken wie aus einem Guss.

◀ Im Geländebaumodus steuern Sie ein großes dreidimensionales Werkzeug, das in vielen verschiedenen geometrischen Formen verfügbar ist. Per Linksklick fügen Sie Gelände hinzu, per Rechtsklick fräsen Sie es weg.

einfach gerät die weitere Ausarbeitung der Welt, die mit einer Unzahl von Requisiten befüllt werden darf. Die sind nicht nur als Dekorationselemente gedacht, sondern können durch allerhand clevere, später im Spiel unsichtbare Werkzeuge zum Funktionieren gebracht werden. In der einfachsten Variante verbinden Sie etwa ein Tor mit einem Schalter, für clevere Bastelfüchse gibt es aber massenweise nützliche Tools, die sich hinter den Kulissen einsetzen lassen: Trittplatten, Drehelemente, versteckte Lautsprecher, Lichtquellen – und das ist nur die Spitze des Eisbergs. All diese interessanten Spielzeuge kommen natürlich nicht gleich zu Anfang zum Einsatz, sondern stehen im Ingame-Shop zum Verkauf: entweder gegen Erfahrungspunkte, die bei Stufenaufstiegen oder durch den Bau attraktiver Levels vergeben werden, oder gegen echtes Geld.

Gameglobe beherrscht aber viel mehr als nur die Basisdisziplinen im Fach Geschicklichkeit. Natürlich lassen sich mit dem Editor knackschwere Plattformer-Herausforderungen bauen, mit denen Sie Ihre Freunde anstacheln können – der momentan laufende geschlossene Betatest zeigt aber, dass aus dem Editor noch viel mehr herauszuholen ist. Im Augenblick existieren für **Gameglobe** die Requisiten- und Themensets „Dschungel" und „Piraten". Das hat clevere Bastler trotzdem nicht davon abgehalten, mit den verfügbaren Werkzeugen großartige Levels zu erschaffen, in denen es gar nicht um Säbelschwingereien oder das Absolvieren eines Parcours geht, sondern nur um das Staunen. Einer der Entwickler hat den berühmten dänischen Vergnügungspark „Tivoli" nachgebaut. Die Gondeln des Kettenkarussells sind eigentlich Ruderboote aus dem Piratenfundus und die Achterbahn nur eine kompliziert lange Ofenrohr-Pipeline. Funktionsfähig ist sie trotzdem: Wenn sie Ihre Figur in die Bahn „einsteigen" lassen, ändert sich die Kameraperspektive in die Ego-Ansicht und fährt geskriptet die Achterbahn entlang. Andere Leveldesigner haben es sogar geschafft, **Gameglobe** in ein Sidescroller-Ballerspielchen umzumodeln oder nutzen die flexiblen Kameraeinstellungen, um bombastische Luftschiffgefechte darzustellen (Zeppeline sind im Moment nicht enthalten, aber kreative Köpfe wissen sich zu helfen: einfach zwei Piratenschiffe mit den Decks aneinanderkleben).

Die Hauptsache wird sein, dem Spiel eine brauchbare Mechanik zu spendieren, um wirklich gute Levels an die Spitze der Browserlisten zu schieben. So haben nämlich auch diejenigen etwas davon, die nur spielen wollen. ❑



Die Proportionen der Spielfiguren wirken aufgrund der großen Köpfe sehr püppchenhaft.

„Rennen, hüpfen, basteln, staunen? In diesem Spiel steckt alles drin."



Christian Weigel



Irgendetwas treibt Dänen zur Kreativität. Ob Lego der Grund dafür ist? **Gameglobe** dürfte jedenfalls viele Leute dazu animieren, sich auf den Editor zu stürzen und selbst einen Level für ihre Freunde, Mitbewohner oder Großeltern zu bauen – die können nämlich direkt spielen, ohne Installation und ohne Registrierung. Diese ist nur nötig, wenn Sie sich selbst als Levelbaumeister betätigen wollen. Bleibt noch abzuwarten, ob man mit dem Editor auch Spaß haben kann, wenn man kein Geld für Bauelemente ausgeben möchte. Interessant wäre auch eine Mehrspielerfunktion für gemeinsames Erleben der erstellten Welten – hier halten sich die Entwickler aber noch bedeckt, genau wie bei Fragen zu mehr Themensets und Fahrzeugen.

GENRE: Geschicklichkeit
ENTWICKLER: Hapti.co
PUBLISHER: Bigpoint/Square Enix
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Blauer Himmel und Sonnenschein konnten uns egaler kaum sein. Wir verbrachten die drei Messetage gern komplett in den Hallen des LA Convention Centers.

▲ Jede Menge Games, viele Anspielmöglichkeiten, laut lärmende Messestände und reizende Damen in knappen Kostümen. Das ist das Grundrezept einer jeden E3!

E3 2012 – Die Mega-Spielemesse

Von: Sebastian Stange

Die Spielemesse unterhielt auf hohem Niveau, aber (fast) ohne Überraschungen.

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, ist die größte und wichtigste Messe der Spielebranche. Jahr für Jahr blickt die komplette Gaming-Gemeinschaft gespannt nach Los Angeles, wo die Messe traditionell im Sommer stattfindet. Die eigentliche Messe ist nicht lang. Nur von Dienstagmittag bis Donnerstagnachmittag haben die zwei großen Showfloors geöffnet. Gerade einmal 21 Stunden blieben uns, um das meiste aus der Veranstaltung herauszuholen. Und unser Vor-Ort-Team hatte Gesellschaft: 45.700 Fachbesucher aus 108 Ländern drängten sich von Stand zu Stand und bescherten der Stadt Los Angeles dabei Einkünfte von satten 40 Millionen Dollar. Etwa 200 Aussteller buhlten um die Aufmerksamkeit der Besucher – oft mithilfe heißer Messedamen, mit schrill dekorierten Ständen, Demo-Stationen oder diversen Geschenken.

Um alle Top-Titel zu sehen, brauchte man vor allem eines: Termine! Nur wer bereits vor der Messe verbindliche Abmachungen traf, hatte eine Chance, alle heißen Neuankündigungen zu sehen. Allerdings gab es dieses Jahr auch auf den normalen Showfloors überraschend viele gute Spiele zu sehen. Unser Terminplan war jedenfalls randvoll und auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen unsere Ausbeute an Spieleindrücken, News und Impressionen. Und weil uns die zweieinhalb Messetage allein nicht reichten, haben wir uns außerdem die Pressekonferenzen der drei Konsolen-Hersteller Sony, Microsoft und Nintendo angesehen, die traditionell direkt vor dem Beginn der Spielemesse abgehalten werden. Auch hierzu erfahren Sie nachfolgend unsere Eindrücke. Wir hoffen, Sie haben bei der Lektüre genauso viel Spaß wie wir vor Ort! ❑

+++ Missing in Action +++ Missing in Action +++

+++ **BEYOND GOOD & EVIL 2** Schon seit Jahren gibt es immer wieder neue Infos zur Fortsetzung des Kult-Action-Adventures. Doch offizielle Bilder und Videos stehen noch aus! +++ **BIA: FURIOUS FOUR** Das nächste **Brothers in Arms** wurde auf der E3 2011 als wilder Trailer gezeigt – mit Brutalo-Gameplay und **Inglourious Basterds**-Feeling. Dieses Jahr fehlte aber jede Spur vom Shooter. +++ **BIOSHOCK INFINITE** Seit der krassen Info-Flut nach der Ankündigung vor einigen Monaten herrscht Funkstille. Sorgen machen wir uns deshalb aber keine. +++ **C&C GENERALS 2** Eigentlich wäre die E3 ein guter Anlass gewesen, um das neue Echtzeitstrategiespiel im **Command & Conquer**-Universum als spielbare Version vorzustellen. Eigentlich. +++ **DOOM 4** Nach dem Release von **Rage** sollte das id-Team inzwischen mit Hochdruck am neuen **Doom 4** arbeiten, doch leider war der Ego-Shooter auf der Messe nirgends zu finden. +++ **DRAGON AGE 3** Offiziell angekündigt ist es noch nicht, aber Tweets der Entwickler bestätigen: Das RPG ist in Arbeit. Hoffen wir, dass darin die Sünden des Vorgängers vermieden werden. +++ **EVERQUEST NEXT** Bereits seit Jahren steht fest: Die **Everquest**-MMORPG-Reihe bekommt einen Nachfolger. Doch noch will sich Sony Online Entertainment nicht in die Karten schauen lassen. +++ **FORTNIGHT** In diesem Download-Titel von Epic trifft Zombie-Shooter auf Tower Defense. Doch seit der Ankündigung 2011 hört man von **Fortnight** leider nichts mehr. +++ **GTA V** Der Trailer im Oktober ließ auf einen E3-Auftritt hoffen, doch da hofften wir vergeblich. Damit ist der von vielen vermutete 2012-Release sehr unwahrscheinlich. +++ **PREY 2** Gerüchte um die Einstellung des Open-World-Spiels, in dem Sie einen Alien-Kopfgeldjäger verkörpern, machten vor der E3 die Runde. Klar ist nun: Das Spiel kommt, aber nicht mehr 2012! +++ **RAINBOW 6: PATRIOTS** Wir durften Ubisofts Shooter bereits in Aktion erleben. Warum er auf der E3 fehlte? Vielleicht war dem Publisher die bisherige Ausrichtung doch zu actionreich, zu nah an **Call of Duty**? +++ **THIEF 4** kommt. Mehr Informationen zum Schleich-Spiel gibt es bislang nicht. Eine E3-Enthüllung wäre eine tolle Überraschung gewesen. Schade! Vielleicht nächstes Jahr? +++ **XCOM** Während der Strategie-Ableger **XCOM: Enemy Unknown** in einer spielbaren Version gezeigt wurde, fehlte vom Ego-Shooter **XCOM** jede Spur. Wurde das Projekt erneut umgekrempelt?

+++ Diese Spiele haben wir auf der E3 vermisst!



Das PC-Games-Messeteam von links: Peter Bathge, Wolfgang Fischer, Robert Horn und Sebastian Stange.

DER INHALT UNSERES E3-SPECIALS

PRÜFSIEGEL: UNSERE SPEZIELLEN E3-ICONS

Wie auf jeder Spielemesse sammelten wir auch auf der diesjährigen E3 jede Menge Eindrücke zu den präsentierten Spielen. Dabei haben uns einige Titel besonders überrascht, andere kaltgelassen oder gar enttäuscht. Anhand dieser acht Icons erfassen Sie auf den ersten Blick, welche Besonderheit das jeweilige Spiel mitbringt und was Sie beim Lesen des Artikels erwartet.



ÜBERRASCHEND GUT
Ein Titel mit diesem Prädikat hat uns kalt erwischt – und zwar im positiven Sinne. Hier wird mehr geliefert, als man vor der Messe erwartet hat.



WURDE AUCH ZEIT
Serienfortsetzungen oder verschobene Spiele – mit diesem Button zeigen wir Ihnen, dass hier ein Titel kommt, auf den man lange gewartet hat.



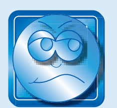
KLASSE IDEE
Diesen Button bekommen alle Spiele, die uns mit ihren Innovationen und ihrem Spielwitz überzeugt haben – endlich mal was Neues!



BEWÄHRTE QUALITÄT
Bei großen Serien und Namen wissen Sie, was Sie erwartet. Wenn ein Spiel die Qualität der Reihe weiter ausbaut, bekommt es dieses Prädikat.



TOP-GRAFIK
Echte optische Leckerbissen gibt es auf jeder Messe zu sehen. Aber nur die grafisch besten Titel bekommen dieses Prädikat.



ENTTÄUSCHUNG
Die oft hohen Erwartungen kann nicht jedes Spiel erfüllen. Titel, die hinter den Vorschusslorbeeren zurückbleiben, bekommen diesen Button.



STARKE LIZENZ
Von **Star Wars** bis zur **Formel 1** – Spiele mit Lizenzen haben eine große Bürde, aber auch eine große Chance. Sie bekommen diesen Button von uns.



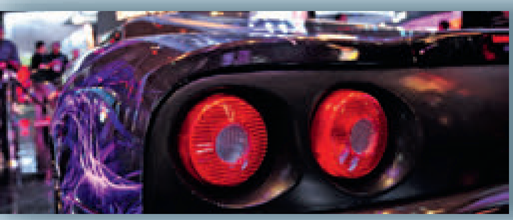
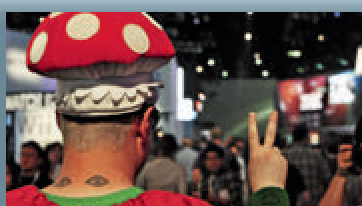
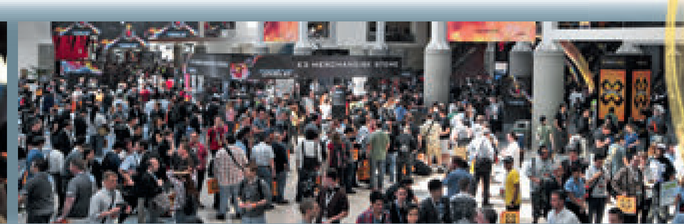
ANGESPIELT
Dieser Titel wurde uns auf der Messe nicht nur präsentiert, wir durften auch selbst Hand anlegen. Sie erhalten also echte Spieleindrücke!



Zu Titeln, die mit diesem Button gekennzeichnet sind, gibt es einen Trailer auf unserer E3-Bonus-DVD! Diese DVD finden Sie nur in der Extended-Variante der PC Games. Außerdem erhalten alle PC-Games-Abonnenten die DVD!



Titel mit dieser Kennzeichnung sind für einen BÄM!, den Computec Games Award, nominiert. Auf www.bamaward.de bestimmen Sie, welches Spiel in Kategorien wie „Adrenalin" oder „Most Wanted" abräumen soll!

TRENDS & HIGHLIGHTS

BESTER AUFTRITT

UBISOFT

In den letzten Jahren waren Ubisofts E3-Pressekonferenzen stets etwas zu wild, zu bemüht und zu träge. Doch dieses Jahr entpuppte sich die Show als die unterhaltsamste. Zwar gab es auch einige fragwürdige Moderationen, doch die Spiele stimmten. **Assassin's Creed 3**, **Far Cry 3** und **Rayman: Legends** boten starke Unterhaltung und am Ende stand die Demo von **Watch Dogs**. Und wir hatten endlich unsere erste – und einzige – Messe-Sensation! Ohne die wäre diese E3 echt lahm gewesen!

SEBASTIAN STANGE



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:

Ich hätte es nie gedacht, aber mein Highlight ist **DmC: Devil May Cry**. Weil es wild, gut spielbar, toll inszeniert und eben ein echtes Videospiel ist – ohne diesen nervigen Realismus aktueller Action-Spiele.

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:

Die Pressekonferenzen der drei Konsolen-Hersteller Microsoft, Sony und Nintendo. Keine einzige echte Bombe? Und so wenige Top-Titel?

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:

Klare Sache: Ubisofts **Watch Dogs**! Das aufregendste Spiel der E3!

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:

Ich war im Planetarium und die Show war ganz hervorragend schlecht: Praktisch Kinder-Fernsehen für Erwachsene. Unglaublich, die USA!

TREND

MOTION GAMING & 3D SPIELEN KEINE ROLLE MEHR

Auf der E3 2011 waren noch allerorts Spieler mit 3D-Brillen und diversen Fuchtel-Controllern zu sehen. Dieses Jahr mussten wir solche Exemplare mit der Lupe suchen. Motion Gaming und stereoskopisches 3D existieren nach wie vor, spielten auf der Messe allerdings fast gar keine Rolle. Interessant!

TREND

MEHR PIXEL-GEWALT DENN JE

Gewaltdarstellung in Spielen finden wir nicht per se schlecht, doch was da in so mancher Actionsequenz gezeigt wurde, wirkte einfach geschmacklos, etwa die Verhör-Szene in **Splinter Cell: Blacklist**. Beim hier gezeigten PS3-Spiel **The Last of Us** unterstrich die Gewaltdarstellung die düstere Grundstimmung, wirkte aber dennoch viel zu krass.

ÜBERRASCHUNG



THQ VERLIERT UFC-LIZENZ

Bittere Nachrichten für den angeschlagenen Publisher THQ: Das Unternehmen war anscheinend gezwungen, seine Lizenz für das Kampfsport-Spektakel UFC zu verkaufen. Die hat sich EA geschnappt und THQ verliert damit eine der wichtigsten Marken. Ob der Publisher diesen Rückschlag verkraftet?

ROBERT HORN

MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:

Ich durfte Ron Gilbert treffen. Und er hat mich geknuddelt, weil ich ein wenig nervös war. Deshalb ist **The Cave** mein Spiel der Messe!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:

Viele Spiele setzen auf plumpe Gewalt anstatt spielerischer Finesse. Dieser immergleiche Action-Brei geht völlig in die falsche Richtung.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:

Planetside 2 hat mich unvorbereitet erwischt. Ich steh auf Sandbox-Elemente und ich mag Shooter. Beides kombiniert klingt sehr famos!

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:

Den Achterbahn-Park Six Flags zusammen mit Kollegen Peter zu erleben war episch. Noch NIE habe ich einen Menschen so schreien hören.

GRÖSSTES EGO



DAVID PERRY

Ehemals schuf Dave Perry Spiele wie **Earthworm Jim** oder **MDK**, heute rührt er die Werbetrommel für seinen Spiele-Streaming-Service Gaikai. Der Deal mit Samsung, den Dienst in kommende TV-Modelle einzubauen, macht Perry offensichtlich sehr selbstbewusst: „In einem Jahr gibt es vier First-Party-Hersteller: Sony, Microsoft, Nintendo und Samsung."

ENTWICKLER-LEGENDEN TREFFEN

Nanu? Wer hält denn da am Disney-Interactive-Stand einen Vortrag? Wenn das nicht Warren Spector ist! Der **System Shock**- und **Deus Ex**-Designer stellte sein neues **Disney Micky Epic: Die Macht der 2** vor. Weitere schöne Messe-Begegnungen: Wir treffen den Vater der **Doom**-Reihe, John Romero, in einer Warteschlange am Ubisoft-Stand und stolpern über das Entwickler-Dreamteam Tim Schafer und Ron Gilbert von Double Fine. Solche Begegnungen machen die E3 einmalig!

HIGHLIGHT



Warren Spector
John Romero


Ron Gilbert
Tim Schafer

TREND

ES HERRSCHT ROLLENSPIEL-FLAUTE!

Verrückt! Noch im letzten Jahr wimmelte es auf der Messe vor hochkarätigen Rollenspielen, etwa **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, **Mass Effect 3** oder **Risen 2**. Doch dieses Jahr mussten wir Rollenspiele mit der Lupe suchen. Wäre Bethesda nicht mit **The Elder Scrolls Online** sowie dem **Dawnguard**-DLC für **Skyrim** angerückt, hätten wir uns die Rollenspiel-Rubrik für unsere E3-Strecke direkt schenken können. Hoffen wir, dass es 2013 mehr starke Rollenspiele zu sehen gibt!

TREND

DER PC ALS PRÄSENTATIONSPLATTFORM

Während im vergangenen Jahr die allermeisten Multiplattform-Titel als Xbox-360-Fassung gezeigt wurden, gab es 2012 sehr viel mehr PC-Versionen zu sehen. **Crysis 3**, **Hitman: Absolution**, **Watch Dogs**, **Medal of Honor: Warfighter** oder **Resident Evil 6** wurden als schicke PC-Fassungen präsentiert. Es wurde auch langsam Zeit, dass die Publisher hier umdenken. Auf der technisch überlegenen PC-Plattform sehen die Spiele momentan halt einfach viel besser aus.

WOLFGANG FISCHER

MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:

Dishonored: Die Maske des Zorns! Der ungewöhnlichste Ego-Shooter, den ich seit Jahren gesehen habe. So viele Möglichkeiten! Wahnsinn!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:

Das wäre **Star Trek**. Der Shooter nutzt die Spielidee noch nicht wirklich gut aus und die Inszenierung lässt mich bislang völlig kalt.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:

Das durchweg enorm hohe Qualitätsniveau der auf der Messe gezeigten Spiele. Diesbezüglich gab es wirklich keinen Grund zur Klage!

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:

Peters panische Schreie beim Achterbahnfahren? Oder doch das BBQ abends? Die hatten das perfekte Bier für mich: Arrogant Bastard Ale!

PROBESPIELEN IST ERLAUBT!

Dieses Jahr durften wir bei deutlich mehr Spielen als in den Jahren zuvor selbst Hand anlegen. Nach vielen Präsentationen machten wir uns ein eigenes Bild. Spielbar waren auch Titel, die kürzlich erst angekündigt wurden, etwa **Crysis 3**. Und auch bei **XCOM: Enemy Unknown** hätten wir nicht damit gerechnet. Ein toller Trend!



TREND

PETER BATHGE

MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:

Als E3-Jungfrau hat mich vor allem das ganze Drumherum beeindruckt. Was für ein geniales Erlebnis, von Stand zu Stand zu laufen, kommende Hits anzuspielen und unterwegs Tim Schafer zu treffen!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:

Far Cry 3: Weder der Einzelspieler- noch der Koop-Modus hat mich gepackt. Wann zeigt Ubisoft endlich die angeblich offene Spielwelt?

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:

End of Nations: Auch Free2Play-Spiele können Spaß machen!

MEIN ABSEITS-DER-MESSE-ERLEBNIS:

Achterbahnfahren mit den Kollegen. Ich hatte bei jeder der 14 monströsen Fahrten Todesangst, meine Sitznachbarn einen Lachanfall.





TREND

PFEIL & BOGEN ALS WAFFE

Wie seltsam, dass gerade dieses Jahr einige Topspiele auf Pfeil und Bogen als Waffe setzen! Da wären **Assassin's Creed 3**, **Crysis 3**, das neue **Tomb Raider** und **Far Cry 3**. Vielleicht liegt's daran, dass der Spieler in allen Titeln eine Art Guerilla-Rolle einnimmt, nicht offensiv auf seine Gegner zustürmt, sondern sich durch behutsames Vorgehen und Cleverness behauptet. Was wohl der Trend 2013 wird? Bratpfannen vielleicht?



Alle uns gezeigten Szenen liefen auf normaler Verkaufshardware. Für die Demo nutze man einen Core i7 mit GeForce 680-Grafikkarte und 16 Gigabyte RAM.

TRAILER AUF E3-DVD

UNREAL ENGINE 4

Von: Sebastian Stange/Peter Bathge

Epic Games gewährte uns einen ersten Blick auf die Zukunft der Spielegrafik!

Noch ist Epics Unreal Engine 3 eine absolut zeitgemäße Grafik-Engine, die noch eine lange Zukunft haben wird. Doch im Rahmen der Spielemesse E3 verriet Epic Games nun endlich, welche Tricks Version 4 der Engine beherrschen wird. In einem beeindruckenden Trailer – zu sehen auf unserer E3-DVD – erwecken die Epic-Grafikspezialisten einen finsteren Ritter zum Leben. Lava fließt, Funken fliegen und schnell wird uns klar, welche zwei Disziplinen die Unreal Engine 4 ganz besonders gut beherrscht: eine moderne Beleuchtung und extrem viele Partikel.

In einer ausführlichen Präsentation erfahren wir mehr: Die Engine beherrscht ein komplett in Echtzeit laufendes, dynamisches und globales Beleuchtungssystem mit „glossy specular reflection" – gemeint ist, dass Objekte von den Lichtquellen eines Levels nicht nur beleuchtet werden, sondern dass sie dieses Licht auch in die Umgebung streuen. Der von der Sonne beschienene Fußboden in einer Szene etwa wirft Licht in den sonst dunklen Raum zurück und erhellt ihn dadurch indirekt, was sehr natürlich aussieht. Wäre der Boden rot, würde der Raum selbstverständlich rötlich wirken. All diese Tricks und Kniffe beherrscht die Unreal Engine 4 in sagenhafter Qualität. Und da gibt es noch mehr! Auch „subsurface scattering" (Licht durchdringt bestimmte Materialien, etwa Glas, Jade oder Haut, auf verschiedene Weise), selbstleuchtende Oberflächen (heißes Metall glüht rot, erhellt seine Umgebung) oder „deferred de-



Diese Szene zeigt das neue Beleuchungssystem. Jede Kugel besteht aus einem anderen Material und spiegelt die komplette Umgebung. Außerdem sorgt der farbige Boden für viel rötliches Streulicht.



Diese Szene zeigt den plastischen Rauch, der Schatten wirft und durch Feuerbälle von innen heraus beleuchtet wird. Ein beeindruckender, glaubwürdiger Effekt!

KONKURRENZ AUS FERNOST: DIE LUMINOUS ENGINE

Auch Square Enix stellt eine neue Engine vor und zeigt, wie die Final Fantasy-Reihe zukünftig aussehen könnte.

Die neue Engine des japanischen Publishers entstand in Zusammenarbeit mehrerer Square-Enix-Studios und Middleware-Hersteller. Sie wurde, wie auch die Unreal Engine 4, auf handelsüblicher, High-End-PC-Hardware gezeigt. Das kurze, actionreiche Echtzeit-Filmchen „Agnis Philosophy" zeigt Schusswechsel mit automatischen Waffen, beeindruckende Gesichtsanimationen, spektakuläre Zauber-Effekte und detailreiche, riesige Monster. Wie auch die Unreal Engine 4 scheint die Engine besonders gut mit Partikel-Effekten klarzukommen, allerdings gaben die Japaner nicht ganz so viele Details zur Technik preis wie Epic Games. Klar ist, dass die Engine auf allen Plattformen – vom Smartphone bis zur kommenden Konsolen-Generation – laufen soll. Eine Online-Umfrage zur Technik-Demo zeigt: Offenbar dient das kurze Filmchen auch als Testballon für ein neues **Final Fantasy**. Schließlich wird darin gefragt, wie gut Charaktere und Setting ankommen. Es könnte also ein **Final Fantasy** mit dieser Grafik erscheinen? Nur zu, Square Enix, nur zu!


Der Editor bietet viele moderne Effekte zum Veredeln von Zwischensequenzen an.


Die Animationen von Gesichtern wirken wunderbar glaubwürdig und flüssig.



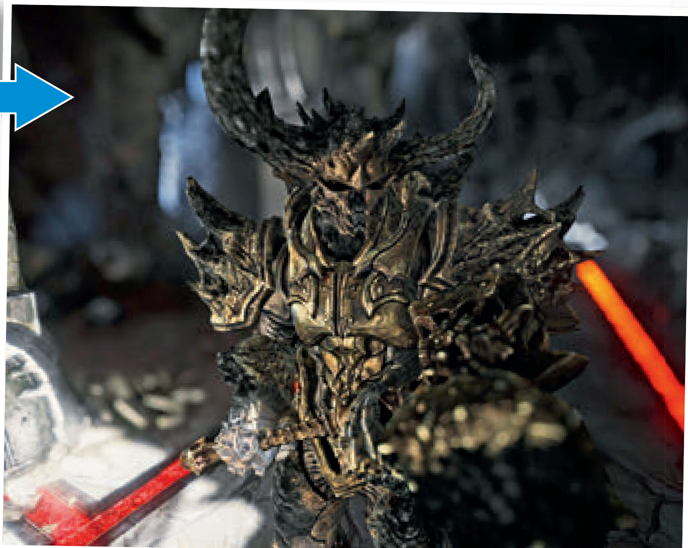
Das Design und der Detailgrad der Monster sind absolut überwältigend.

cals" (mittels Pinsel-Tool lassen sich in einem Rutsch Rauheit, Glanz und Feinstruktur von Oberflächen verändern) beherrscht die Engine.

Eine weitere Stärke der Engine ist ihr Umgang mit Partikeln. Von denen lassen sich gleichzeitig Millionen darstellen. Das erlaubt einen Funkensturm in nie da gewesener Qualität. Das Partikel-System erlaubt aber auch, glaubwürdigen und plastischen Rauch darzustellen, der Schatten auf seine Umgebung wirft und korrekt beleuchtet wird. Entwickler dürften sich vor allem über den Editor freuen, der alle Grafikeffekte in Echtzeit darstellt und eine sehr direkte Einflussnahme des Designers erlaubt. Was sieht gut aus, was nicht? Das sieht man jetzt sofort. Der neue Editor ermöglicht sogar Eingriffe in den Quellcode des Spiels. Per Mausklick lässt sich etwa blitzschnell modifizieren, wie hoch eine Figur im Spiel springen kann.

Alles in allem wirkte die Demo weniger spektakulär als damals die Samaritan-Demo für die Unreal Engine 3, doch der Teufel steckt im Detail: Es geht hier nicht darum, noch mehr Polygone auf den Bildschirm zu zaubern, sondern die bestmögliche Darstellungsqualität für moderne Grafik zu erreichen. Detailreiche Texturen, moderne Beleuchtung und komfortable Entwickler-Tools – damit trumpft die Unreal Engine 4 auf. Bis wir die ersten Spiele auf Basis der neuen Engine sehen, werden sicher noch viele Monate ins Land gehen. Der erste Ausblick macht aber definitiv Lust auf die nächste Generation der Spielegrafik! ❑


Diese Vergleichsbilder zeigen exakt dieselbe Szene, nur zu verschiedenen Tageszeiten. Beachten Sie, wie dramatisch der virtuelle Sonnenstand die Beleuchtung beeinflusst!



DAS ZEIGTEN DIE KONSOLEN-HERSTELLER

MICROSOFT

Der Software-Riese setzte beim Messe-Auftritt auf bewährte Marken, neue Xbox-Dienste und eine Technologie, mit der sich Spiele und Entertainment auf Smartphones und Tablets ausbreiten.

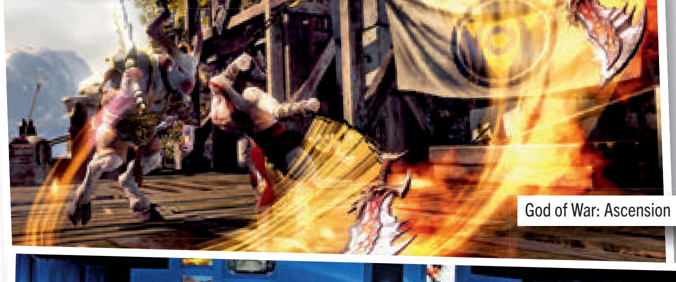
Wenn man ausschließlich auf die Spiele Wert legte, hatte Microsoft bei seiner E3-Pressekonferenz nur wenige starke Exklusivtitel: **Halo 4** sah klasse aus, abseits davon gab es aber nur kurze Schnipsel zu **Forza: Horizon** und **Gears of War: Judgment** zu sehen. Die besten Spiele der Pressekonferenz waren ausgerechnet Multiplattform-Titel. Immerhin kündigte Microsoft neue Entertainment-Dienste sowie endlich auch eine deutsche Sprachsteuerung der Konsole via Kinect-Hardware an. Im Fokus von Microsofts Messe-Auftritt stand aber die SmartGlass-Technologie. Damit werden Spiele, TV-Serien oder Sportübertragungen um Zusatzinformationen, Menüs oder interaktive Elemente erweitert, die parallel zur Bildschirmaction auf einem Smartphone oder Tablet angezeigt werden. Für Zusatzinfos beim Sport oder als Browser-Fernbedienung sicherlich eine ganz coole Sache!

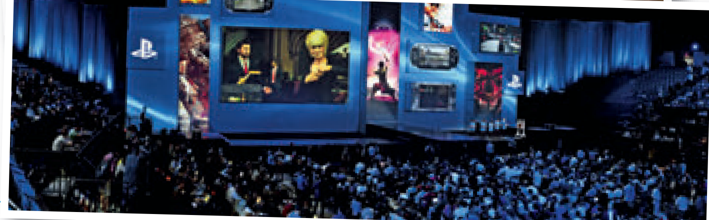

Halo 4

SONY

Die PlayStation 3 erhält soliden Spielenachschub sowie eigenwillige Augmented-Reality-Märchenbücher. Uns wären überraschende Spiele-Highlights deutlich lieber gewesen.

Sony punktete traditionell mit einem starken First-Party-Line-up für PlayStation 3 und PS Vita. Mit dem famos inszenierten Adventure **Beyond: Two Souls**, dem Actiontitel **God of War: Ascension** oder dem postapokalyptischen Thriller **The Last of Us** wurden starke Spiele präsentiert. Doch leider fehlte auch hier eine echte Messe-Sensation. Fast alle Titel, die Sony zeigte, waren bereits lange vor der Spielemesse bekannt. Eine brandneue Sache waren die **Wonderbooks**. Das sind stabile Plastik-Bücher mit AR-Codes, die sich im Bild der PS-Eye-Kamera in interaktive Märchenbücher verwandeln. Mit dem Move-Controller ist eine Interaktion mit den Buchinhalten möglich. Gezeigt wurde das **Book of Spells**, in dem sich der Ursprung verschiedener Zaubersprüche aus dem **Harry Potter**-Universum nachvollziehen lässt. Das Gameplay verquirlt interaktive Erzählung, Minispiele und Adventure-Elemente. Die **Wonderbook**-Idee hat durchaus Potenzial zum Dauerbrenner, spricht aber eine sehr junge Zielgruppe an. Für uns ist das nix!


God of War: Ascension

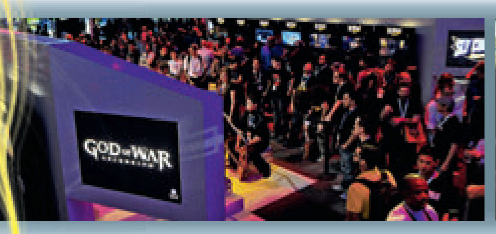


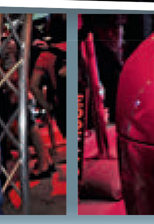
NINTENDO

Die Vorstellung von Wii U, Nintendos neuer Heimkonsole, verlief enttäuschend zahm. Weder zeigte man echte Top-Spiele, noch verriet man alle Infos zur neuen Spiele-Hardware.

Nintendos neue Konsole Wii U ist interessant: Der große Controller besitzt ein Touch-Display, auf dem Zusatzinhalte angezeigt werden und auf dem auch Gameplay stattfindet. Das Potenzial dieser Hardware ist enorm. Sie erlaubt asymmetrische Mehrspieler-Modi oder bietet die Möglichkeit, das komplette Spiel auf dem Controller zu erleben, falls der Fernseher nicht verfügbar ist. Bisher wollte Nintendo weder einen konkreten Preis noch ein Erscheinungsdatum nennen. Dabei kommt Wii U noch dieses Jahr in die Läden! Die bisher gezeigten Spiele wirkten allesamt sehr brav und wenig spektakulär. **New Super Mario Bros. U**, **Nintendoland** oder **Pikmin 3** waren optisch eher schlicht, von großen Marken wie **Zelda** oder **Metroid** fehlte jede Spur. Spaßpotenzial hat die Konsole immerhin. Doch das interessanteste Spiel zeigte ausgerechnet Ubisoft: Der Horror-Titel **ZombiU** wirkt herrlich wild und erwachsen!


Pikmin 3







Von: Thorsten Küchler



Dead Space 3

Zweisam durch die Geisterbahn: Der Horror-Shooter bekommt einen Koop-Modus spendiert.

„Fuck this planet!", mit diesem unflätigen Ausspruch (zu hören bei einer ersten **Dead Space 3**-Präsentation) fasst Isaac Clarke, Held der Serie, sein neuestes Abenteuer perfekt zusammen. Denn im dritten Teil der furiosen Gruselgeschichte verschlägt es den Weltraum-Ingenieur auf einen Eisplaneten – und der ist so heimelig wie eine Bahnhofstoilette. Warum wir dennoch lieber heute als morgen nach Tau Volantis (so heißt die Tiefkühl-Spielwelt) reisen würden, lesen Sie auf den folgenden betont coolen Vorschau-Seiten.

Wie es so unsere subtile Art ist, fallen wir gleich mal mit der Info-Tür ins Haus: **Dead Space 3** wird ein Koop-Shooter! Das bedeutet: Sie können jederzeit einen Online-Freund ins Spiel einladen und mit ihm gemeinsam auf Nekromorph-Jagd gehen. Es heißt aber nicht, dass deshalb der ganze schöne Horror den Mehrspieler-Bach runtergeht. Denn Entwickler Visceral Games hatte eine wegweisende Idee: **Dead Space 3** verlangt vom Spieler nicht, dass er seine Bedürfnisse an die neue Spielausrichtung anpasst – es passt sich selbst an! Spielen Sie solo, so erleben Sie das typische „Isaac, der Isolierte"-Feeling. Stapfen Sie hingegen im Team herum, so erinnert die Action an einen typischen Hollywood-Film, bei dem sich die Protagonisten ständig anmaulen und doch irgendwie gern haben. Die Protagonisten, das sind in **Dead Space 3** Isaac Clarke und der Serienneuling John Carver. Letzterer wirkt aktuell noch wie ein typisches Klischee-Abziehbild: Narben im Gesicht, große Muckis, noch größere Klappe. Wir hoffen mal, dass Visceral diesem Charakter noch mehr Nuancen und mehr Tiefgang verleiht. Doch der Release ist noch in weiter Ferne (angepeilt: Februar 2013) und bei unserem Studiobesuch vor der E3 hielt man die Story ohnehin noch un-

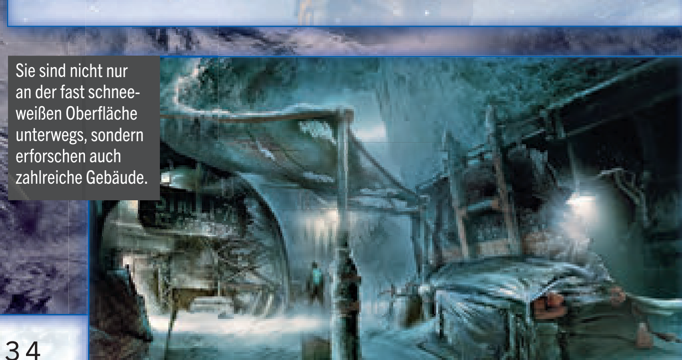
EXTREM COOL: DIE SPIELWELT

Das frostige Klima soll sich nicht nur kosmetisch auswirken! Vielmehr setzen die Entwickler krasse Witterungswechsel ein, um spielerische Spannung zu erzeugen.



Im ersten Kapitel befindet sich Isaac noch auf einem Raumschiff, das im Orbit des Planeten unterwegs ist – doch dann schmiert sein Alltaxi ab …

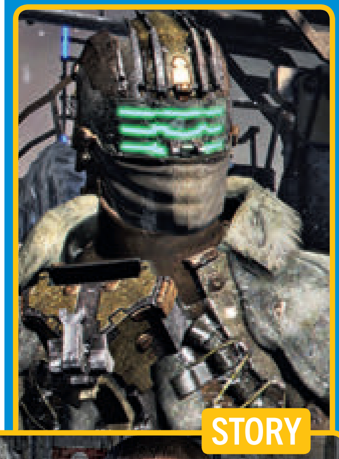
Die Entwickler sprechen im Zusammenhang mit der Spielwelt immer wieder von einer „feindseligen Umgebung". In **Dead Space 3** müssen Sie sich also nicht nur mit Mutanten auseinandersetzen, sondern auch mit Schnee, Eis, Wind und Wetter.

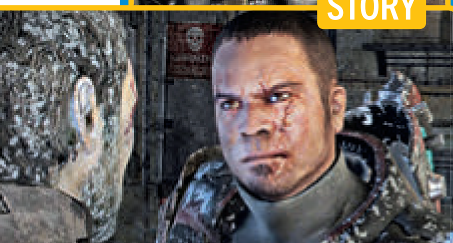


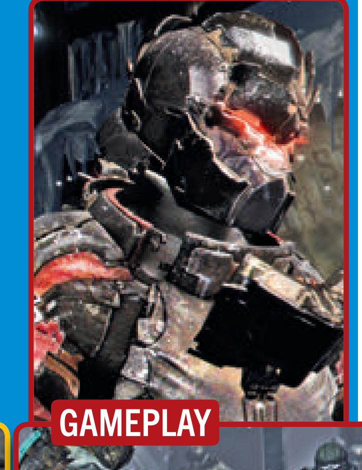
Sie sind nicht nur an der fast schneeweißen Oberfläche unterwegs, sondern erforschen auch zahlreiche Gebäude.

DOPPELTER HORROR: DER BRANDNEUE KOOP-MODUS

Innovativ und einzigartig: **Dead Space 3** passt seine Handlung automatisch daran an, ob Sie gerade solo oder im Koop unterwegs sind! Wer wirklich alle Dialoge und Szenen erleben will, muss das Abenteuer also gleich doppelt durchspielen. Bei den uns gezeigten Szenen wurde schnell klar: Isaac Clarke und John Carver sind nicht gerade ein Herz und eine Seele – was sich in handfesten Streitereien äußert. Entwickler Visceral bezeichnet das Koop-Erlebnis deshalb als typischen „Buddy Movie", während sich Einzelspieler „isoliert und verzweifelt" fühlen sollen. Das Geniale daran: Sie können jederzeit zwischen den Modi hin und her wechseln – der Spielfortschritt bleibt stets erhalten.







Sobald ein Online-Kumpel in Ihr Spiel einsteigt, korrigiert **Dead Space 3** automatisch den Schwierigkeitsgrad, und zwar deutlich nach oben! Dementsprechend müssen Sie clever im Team agieren, um eine Chance gegen die Monsterbrut zu haben. Damit Sie bei den wilden Schießereien trotzdem den Überblick behalten, zeigt ein kleiner Pfeil stets an, wo sich Ihr Mitstreiter gerade befindet. Clever: Visceral Games nutzt eine Farbcodierung für die beiden Helden. Während Isaacs Ziellaser blau leuchtet, sind Carvers Wummen mit hellroten Strahlen ausgestattet. „Friendly Fire" gibt es übrigens nicht – Sie können Ihrem Kollegen also nicht versehentlich die Arme abballern.

ter Verschluss. Klar ist nur, dass Isaac und John auf dem eingangs erwähnten Eisplaneten bruchlanden. Dort erwartet das ungleiche Heldendoppel nicht nur eine wahre Monsterepidemie, sondern auch der blanke Öko-Horror, denn auf Tau Volantis herrschen Temperaturen der Marke „Gefrierfach".

Das Volk der Inuit (gerne auch fälschlicherweise als „Eskimos" bezeichnet) soll über 100 Ausdrücke für Schnee kennen. Warum wir Sie mit diesem Wikipedia-Wissen langweilen? Ganz einfach: Die Entwickler von **Dead Space 3** haben uns das stolz verraten. Und sie wollten damit klarstellen, dass die Spielwelt nicht nur weiß und langweilig ist. Vielmehr sieht der schockgefrostete Planet auf eine seltsam natürliche Art unheimlich aus: Stürmische Winde pusten Schneeflocken umher, gigantische Bergmassive spitzen durch die Wolkendecke und am Horizont geht die blutrote Sonne auf. Um dem Spieler seine eigene Nichtigkeit im Vergleich zur gigantischen Umgebung klarzumachen, streut Visceral immer wieder Panorama-Einstellungen ein: Dann zoomt die Kamera automatisch heraus und das Helden-Duo wirkt verschwindend klein, während Ihr Blick in die scheinbar unendliche Ferne schweift – Wow! Wow! Und nochmals wow! Kaum weniger imposant sind die bislang gezeigten Gegner von Clarke und Carver: Wer schon bei den fiesen Viechern aus **Dead Space 2** dachte, es ginge nicht mehr grotesker, der wird hier eines Ekligeren belehrt. Gleich zu Beginn der Demo erleben wir den Angriff eines Snow Beasts – so einfallslos dessen Name, so tödlich die gespielte Realität. Denn es handelt sich dabei um eine gigantische Spinne, die ihre pechschwarzen Glieder nur zu gerne knarzend durch Körper unvorsichtiger Helden bohrt. Aber wie so oft in Videospielen hat es die Natur nicht gut mit dem Schneebiest gemeint, seine verwundbaren Körperstellen leuchten glühend rot. Ergo nehmen Isaac und Carver das achtbeinige Ekelpaket unter Beschuss – und erlegen es. Kein Wunder, schließlich ist das Vieh „nur ein Miniboss", wie uns die Entwickler wissen lassen. Welche Ausmaße die Maxi-Versionen in **Dead Space 3** annehmen können,

Dieser entstellte Minenarbeiter nennt sich Fodder. Je nachdem, wie man ihn attackiert, verändert er seine Form!

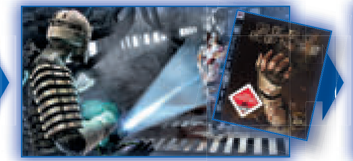
Wenn Sie den Oberkörper per Schuss vom Rumpf abtrennen, mutieren die Beine des Biests zu einem ekligen Krabbelgnom.

Konzentrieren Sie Ihre Angriffe hingegen auf die Beine des Monsters, so wachsen ihm plötzlich vier zusätzliche Arme – echt eklig!

ES WAR EINMAL: DIE SERIE …











STORY

DEAD SPACE: EXTRACTION
Auf der Kolonie Aegis VII ist die Hölle los: Als der Marker, ein riesiges Artefakt, abtransportiert werden soll, drehen Minenarbeiter durch und mutieren zu Monstern. Dann trifft das Raumschiff USG Ishimura ein – es soll den Marker zur Erde bringen.

DEAD SPACE
Die USG Kellion empfängt ein Notsignal von der USG Ishimura und fliegt zu dem scheinbar verwaisten Schiff. Dort angekommen, kämpft sich der Ingenieur Isaac Clarke durch Monsterhorden – und bringt den Marker schließlich zurück auf Aegis VII.

DEAD SPACE: MOBILE
Drei Jahre nach den Ereignissen von **Dead Space 1** bricht in einer Raumstation auf dem Saturnmond Titan eine Mutantenplage aus. Die Mechanikerin Vandal führt dort eine Sabotage-Mission für die mysteriöse Unitology-Sekte aus – und ist erfolgreich.

DEAD SPACE: IGNITION
Der Techniker Franco Delille arbeitet auf „The Sprawl“ (der Raumstation aus **Dead Space Mobile**). Während er seiner Arbeit nachgeht, geschehen seltsame Dinge – es riecht nach Sabotage. Und schon bald wird er von ekelhaften Monstern attackiert …

SPIEL

Extraction erschien erst exklusiv für Nintendos Wii, später lag es der PS3-Version von **Dead Space 2** bei, und zwar in einer HD-Variante. Die große Besonderheit des Spiels ist, dass es sich um eine Art Lightgun-Shooter handelt – Sie laufen also automatisch und müssen nur ballern.

Mit **Dead Space** sorgte Visceral für einen Paukenschlag: Der Horror-Hit ist nicht nur gruselig und spannend, sondern auch spielerisch klasse. Das liegt vor allem am „Strategic Dismemberment“: Man muss den Monstergegnern also deren Gliedmaßen abtrennen, um eine Chance zu haben.

Wie der Titel bereits andeutet, erschien diese Episode nur für iPhone, iPad & Co. Gesteuert wird dementsprechend mittels Touchscreen und Gyrosensor, was erstaunlich präzise funktioniert. Und auch die Grafik kann sich durchaus sehen lassen – ein ganz tolles Handy-Spiel!

Ignition wurde ausschließlich als Downlaod über das PSN und XBLA vertrieben: Es ist ein interaktiver Zeichentrickfilm, bei dem Sie rudimentäre Entscheidungen treffen und simple Minispiele absolvieren. Der Clou am ansonsten mauen Erlebnis: Sie können Items für **Dead Space 2** freischalten!

erleben wir beim Auftritt des Nexus. Der ist etwa so groß wie der Kölner Dom – nur weitaus agiler und bissiger! Um den lebendigen Wolkenkratzer zu fällen, bedarf es einer klugen Taktik, besonders im Koop-Modus. Ein Spieler bremst den Superduperboss mittels Stasisstrahl ab (das kennen wir aus den Vorgängern), der andere trennt ihm dann per Laserschuss fein säuberlich die schleimigen Tentakel ab. Ist das innovativ? Nicht die Bohne! Ist das optisch spektakulär? Aber hallo! Und nun zu einem Punkt, der uns dezent Kopfschmerzen bereitet: In **Dead Space 3** werden Sie erstmals auch gegen menschliche Gegner antreten. Kombiniert man diese Tatsache mit dem spielerisch zentralen Abtrennen von Körperteilen, so ergibt das eine geradezu explosive Mischung – die hoffentlich nicht die Toleranzgrenze der USK-Prüfer sprengt. Visceral hat die humane Bedrohung jedenfalls aus spielerischen und nicht aus sensationsgeilen Gründen eingebaut. Isaac gerät nun nämlich häufig zwischen die Fronten: Da balgen sich dann die Nekromorph-Monster mit den Minenarbeitern – und Sie geraten ins Kreuzfeuer. Schlaue Spieler warten also lieber ab, bis sich die KI-Kämpfer gegenseitig dezimiert haben – mit dem Rest wird man dann locker fertig. Hierzu benutzen Sie am besten das brandneue, halbautomatische Deckungssystem. Isaac und Carver erkennen selbstständig, ob sie sich in der Nähe eines schützenden Objekts wie einer Kiste oder einer Wand befinden, und schmiegen sich dann sanft an ebendieses an. Weiterhin wird das defensive Bewegungsrepertoire um eine Ausweichrolle erweitert: Auf Knopfdruck hechten Sie blitzschnell aus der Gefahrenzone – nach vorne, hinten oder eben zur Seite. Dadurch wirken die Gefechte nun weitaus weniger statisch und viel actionreicher als in den Vorgängern.

Abseits der allgegenwärtigen Scharmützel soll **Dead Space 3** auch viele ruhigere Momente bieten und dem Spieler Zeit zum Durchschnaufen geben. Und ja, es wird auch wieder Rätselpassagen geben! Die Puzzles setzen abermals auf den Einsatz von Telekinese. Zur Erinnerung: Ihr diplomierter Ingenieur kann Gegenstände dank seines Hightech-Anzugs herumbewegen – auch aus der Ferne und ohne sie anzufassen! Mal müssen Sie auf diese Art und Weise unzugängliche Schalter umlegen, mal Kisten aus dem Weg räumen. Neu ist die Torque-Funktion („Drehmoment“). Mit ihr schrauben Sie beispielsweise Schalttafeln

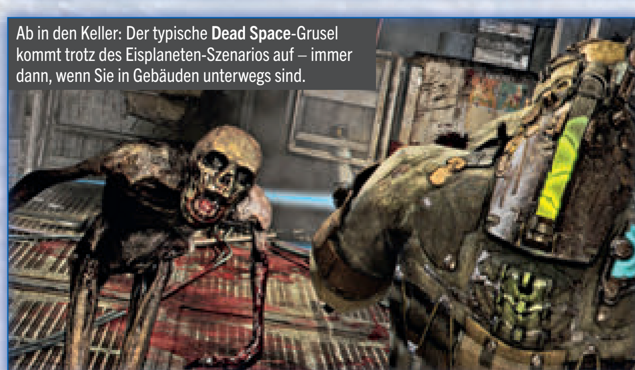


Ein Indiz für die mögliche Waffenbastelei: An Isaacs Wumme befindet sich eine Art Aufsatz – wir gehen stark davon aus, dass man hier seine eigene, individuelle Sekundärwaffe anschrauben darf.

Spekulieren für Profis: Noch will EA nichts verraten, aber die doppelte Munitionsanzeige bedeutet, dass jede Knarre über eine Zweitfunktion verfügt.



Das kennen wir aus Teil 2: In den brillant gemachten Zwischensequenzen streitet und diskutiert Isaac mit zahlreichen Nebenfiguren.



Ab in den Keller: Der typische **Dead Space**-Grusel kommt trotz des Eisplaneten-Szenarios auf – immer dann, wenn Sie in Gebäuden unterwegs sind.



DEAD SPACE 2
Isaac Clarke (der Held aus Teil 1) erwacht in der Krankenstation von „The Sprawl": Er wird von Franco Delille befreit und erfährt, dass es offenbar einen weiteren, mysteriösen Marker gibt – diesen zerstört er in einem spektakulären Finale und flüchtet.

Dead Space 2 führt einen Mehrspielermodus ein (Menschen gegen Monster) und enthält weitere tolle Neuerungen. Unter anderem bietet das grandiose Spiel spannende Passagen, bei denen Sie schwerelos durch die Gegend schweben – bis heute unsere Referenz im Horror-Genre.



DEAD SPACE 2: SEVERED
Gabe Weller, einer der Protagonisten aus **Dead Space: Extraction**, ist inzwischen Sicherheitsoffizier auf „The Sprawl". Auch er erlebt die Monsterinvasion, versucht zu fliehen und stirbt schließlich, als er sich für seine Freundin Lexine opfert.

Severed ist eine aus zwei Kapiteln bestehende Download-Episode für **Dead Space 2**. Deutsche Spieler konnten den DLC aber nie spielen, denn er ist inkompatibel mit der geschnittenen USK-Version. Viel verpasst haben Sie allerdings nicht: Wellers Abenteuer bietet wenig Überraschungen und ist ziemlich kurz.

… UND DIE MULTIMEDIA-ABLEGER



FILME AUF BLU-RAY & DVD
Der zwar ordentliche, aber nicht gerade grandiose Animationsfilm **Dead Space: Downfall** erzählt die Geschehnisse vor **Dead Space 1**. Weitaus interessanter ist da schon **Dead Space: Aftermath!** Denn dieser Streifen wurde von gleich fünf Regisseuren erschaffen. Dementsprechend wechselt der optische Stil im Verlauf der 85-minütigen Laufzeit munter zwischen 2D und 3D hin und her – was verwirrend, aber irgendwie auch wieder packend ist.



BÜCHER & COMICS
Die älteren unter unseren Lesern erinnern sich vielleicht noch an Bücher – diese schweren Druckerzeugnisse aus Papier, die man in der Schule mit sich herumschleppen musste. Genau diese altmodischen Schinken gibt's auch zum Thema **Dead Space**. Der Roman **Martyr** erzählt die Vorgeschichte zu Teil 1, **Salvage** spricht hingegen alle Lesefaulen an – denn es ist eine schick gemachte Graphic Novel. Und dann wäre da noch eine Comic-Reihe, die es sogar in animierter Form als Download gab.

automatisch aus der Verankerung, ohne sich dabei (wie noch in **Dead Space 2**) die Finger zu verrenken.

Dead Space 2 hat den Ausdruck „Epic Action Moments" geprägt. Diese Marketing-Phrase bedeutet übersetzt so viel wie „überzogene, aber eben auch packende Szene voller Krachbum" – und wird von den Entwicklern auch für **Dead Space 3** propagiert. Was Sie sich darunter vorzustellen haben, erleben wir am Ende der Präsentation: Isaac und John befinden sich auf einer Plattform, als urplötzlich ein gigantischer Bohrer von der Decke kracht und wild durch die Arena kreiselt. Nun haben die Helden gleich zwei Probleme: Denn zum einen fräst das Riesenwerkzeug unerbittlich alles kaputt, was ihm in die Quere kommt, und zum anderen stürmt gleichzeitig ein halbes Dutzend Nekromorphs in den Levelbereich. Trotz der hoffnungslosen Situation und fantastischer Lichteffekte ist es ein anderes Spielelement, das uns emotional umhaut – der Sound! Klar, die **Dead Space**-Serie ist seit jeher berühmt für ihre markerschütternden Geräusche. Aber das, was die Entwickler in Teil 3 durch die Lautsprecher blasen, lässt sich nur als „Terror-Symphonie" bezeichnen. Zudem ist die Musik überragend gut. Traurige Szenen werden von melancholischen Klängen untermalt, bedrohliche durch Bass-Beats hochgeputscht. Genauso super ist das Grafikdesign: Visceral will weg vom typischen Zukunftslook und hin zu „Retro-Science-Fiction". Egal ob Kampfanzüge oder Gebäude – alles sieht futuristisch, aber eben auch authentisch aus. Apropos authentisch: Die Entwickler hatten offenbar total Lust darauf, ihr Spiel vorführen zu dürfen. Die Veranstaltung stand also eher unter dem Motto „We love this planet!" – gut so! ❑

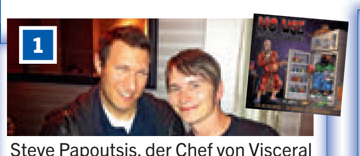
Kämpft Isaac in unmittelbarer Nähe einer Kiste, so duckt er sich automatisch leicht.

DAS IST NEU

Und hier noch mal alle Innovationen von Teil 3 in der praktischen Zusammenfassung:

- Erstmals mit Koop-Modus: Sie können die Story mit einem Online-Kumpel erleben.
- Mit Deckungssystem: Isaac schmiegt sich automatisch an Kisten und Wände an.
- Ausweichen: Mit einer Seitwärtsrolle bringen Sie sich schnell aus der Gefahrenzone.
- Brandneues Szenario: Statt einer Raumstation dient nun ein ganzer Eisplanet als gigantische Spielwelt.
- Zahlreiche neue Gegnertypen wie der Fodder
- Noch unbestätigt, aber sehr wahrscheinlich: Sie werden sich aus gefundenen Materialien individuelle Waffenaufsätze zusammenbauen können.
- Sanfte Rollenspiel-Elemente: Es gibt nun Nebenaufträge, die Sie erfüllen können – aber nicht erfüllen müssen.
- Erweiterte Telekinese

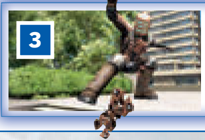
FUNNY FACTS: DREI VERBLÜFFENDE DINGE



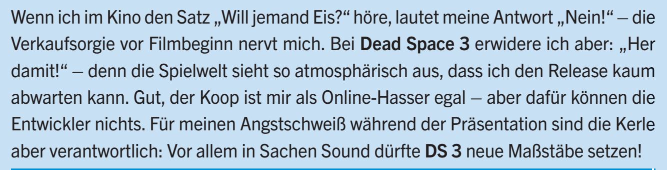
1 Steve Papoutsis, der Chef von Visceral Games, war früher mal Musiker! Als Bassist gehörte er zu den Gründungsmitgliedern der Punkband „No Use for a Name" – und die findet unser Redaktionsleiter Thorsten klasse!



2 Reiht man die Anfangsbuchstaben der englischen Kapitelnamen von **Dead Space 1** aneinander, erhält man den Satz „Nicole is dead" – ein cooler versteckter Hinweis auf den Storytwist am Ende des Spiels.



3 Wenn man im Konsolen-Trendsport-Spiel **Skate 3** den Cheatcode DEADSPACETOO eingibt, schaltet man den **Dead Space**-Helden Isaac Clarke als Bonus-Skateboarder frei – was ebenso absurd wie amüsant aussieht.



EINSCHÄTZUNG

Thorsten Küchler

Wenn ich im Kino den Satz „Will jemand Eis?" höre, lautet meine Antwort „Nein!" – die Verkaufsorgie vor Filmbeginn nervt mich. Bei **Dead Space 3** erwidere ich aber: „Her damit!" – denn die Spielwelt sieht so atmosphärisch aus, dass ich den Release kaum abwarten kann. Gut, der Koop ist mir als Online-Hasser egal – aber dafür können die Entwickler nichts. Für meinen Angstschweiß während der Präsentation sind die Kerle aber verantwortlich: Vor allem in Sachen Sound dürfte **DS 3** neue Maßstäbe setzen!

GENRE: Action
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Visceral Games
TERMIN: Februar 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Ich habe jetzt noch eine Gänsehaut – denn diese Spielwelt ist zwar aus Eis, sie lässt aber niemanden kalt!

Jung und verdreckt: Die Teenie-Lara muss auf einer mysteriösen Insel um ihr Überleben kämpfen.

Tomb Raider

KLASSE IDEE

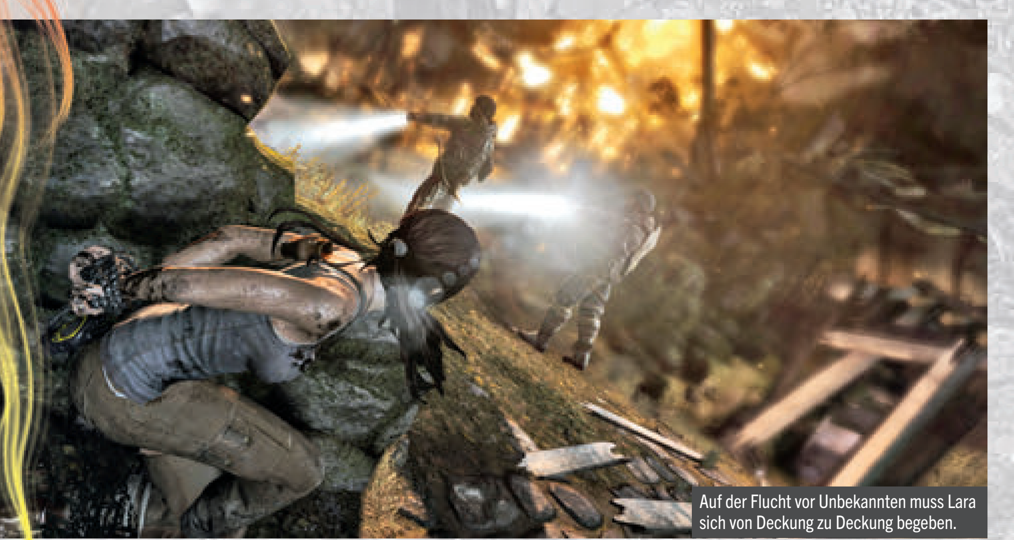
TRAILER AUF E3-DVD

Von: Robert Horn

Realistisch, hart und unbarmherzig: Die neue Lara muss durch die Hölle gehen.

Diese Frau hat es in sich. Das ist 'ne knallharte. Knackige Figur, freche Sprüche. Zwei Knarren, keine Angst vor dunklen Höhlen, Spinnen oder sonstigem Getier. Keine Hemmungen, Gewalt gegen jene habgierigen Subjekte anzuwenden, die ihr und der nächsten großen Entdeckung im Wege stehen. Sie erklettert die steilsten Wände, springt über die tiefsten Abgründe, turnt wie eine Weltmeisterin, ohne ins Schwitzen zu geraten. Die Frisur sitzt, das Lächeln auch. So kennen wir Lara Croft. Aber was war davor? Das erfahren wir bei einem Square-Enix-Standtermin auf der E3:

Dort treffen wir Karl Stewart, den Global Brand Manager bei Square Enix. Dieser Mann arbeitet mit Leib und Seele an der neuen Lara Croft, die im kommenden **Tomb Raider** eine vollkommen neue Version der berühmten Videospielfigur verkörpern wird. Karl und sein Team erfinden die Traditionsserie neu und das ist kein typisches Werbe-Blabla zum Neustart einer Reihe. **Tomb Raider** zeigt Lara Croft nicht als knallharte Heldin, sondern ihren schmerzhaften Weg dorthin, und der beginnt auf einer mysteriösen Insel. Auf der strandet die junge Lara mit ihrem Expeditionsschiff nach einem furchtbaren Sturm. Getrennt von Freunden und Kollegen muss sie erst einmal mit der eigenen Angst fertig werden und sich dann durch eine furchtbar enge und gruselige Höhle kämpfen. Diese Szenen kennen wir schon vom letzten Jahr, sie wurden auf der Gamescom-Spielemesse präsen-


Auf der Flucht vor Unbekannten muss Lara sich von Deckung zu Deckung begeben.

DAS IST NEU

- Sie schlüpfen in die Rolle einer jungen, unerfahrenen Lara Croft.
- Spielinhalt ist neben dem Erforschen einer geheimnissvollen Insel auch der Werdegang Laras vom unschuldigen Teenie zur knallharten Abenteurerin.
- Zahlreiche Mini-Zwischensequenzen erzählen die dichte Story.
- Lara nutzt zu Beginn Bogen und Axt, später kommen weitere Waffen dazu.
- Laras Überlebensinstinkt hilft ihr, knifflige Rätsel zu lösen und den richtigen Weg zu finden.
- Das Spiel nutzt einzelne Quest-Hubs (große Bereiche, in denen ihr mehrere Aufgaben nacheinander erledigt), ist aber kein Open-World-Spiel.
- Durch Sammeln von Erfahrungspunkten und Schrott verbessern Sie Laras Fähigkeiten und ihre Waffen.

DEN BOGEN ÜBERSPANNEN

Laras erste Waffe im Spiel ist gleichzeitig auch ihre wichtigste:

Die ersten Spielminuten verbringen Sie mit Lara Croft reichlich wehrlos. Die Arme ist schließlich gerade auf einer mysteriösen, furchteinflößenden Insel gelandet und kämpft dort erst mal ums Überleben. Erst später, nachdem sie die erste Nacht überstanden hat, entdeckt Lara eine Leiche hoch oben in den Baumwipfeln 1. Die trägt einen Bogen – Lara erkennt sofort den Wert dieser Waffe. Nach mühsamer Kletterei ergattert sie den Bogen und muss nun lernen, ihn zu benutzen. Und so sollten Sie mit Lara zuerst einmal auf die Jagd gehen 2, denn das Mädchen braucht schließlich etwas Essbares. Mit dem Bogen können Sie also wilde Tiere jagen, was Ihnen etwa Erfahrungspunkte beschert. Aber auch zum Kämpfen müssen Sie die Waffe einsetzen 3, denn es gibt auf der Insel mehr Bösewichter, als es zunächst den Anschein hat ...


2 Als Lara ihr erstes Tier töten muss, sieht man ihr die Trauer darüber deutlich an.


1 Die Jagd nach dem Bogen gipfelt nach einer gewagten, **Tomb Raider**-typischen Kletterpartie in einem kniffligen Balanceakt.


3 Mit dem Bogen auf Leute zu schießen, ist für Lara eine ganz neue und ziemlich erschreckende Erfahrung.

tiert. Dieses Mal sehen wir, wie es weitergeht.

Dass Lara Croft nicht die toughe, coole Heldin ist, die wir kennen, lernen wir schnell. Das Mädchen, das da vor uns einen schmalen Pfad die Klippen hinunterwankt, hat Angst, weint und ist verletzt. Jeder Schritt tut ihr weh, die Unsicherheit ist ihr deutlich ins Gesicht geschrieben. Hindernisse, die die erwachsene Lara mit einem Lächeln überwindet, etwa gähnende Abgründe oder schwindelerregende Kletterpartien, stellen die junge Lara vor echte Probleme: Als sie über einen umgestürzten Baumstamm klettern muss, um eine Schlucht zu überqueren, keucht sie vor Angst und Anstrengung und bricht in Panik aus, als sie kurz abrutscht.

An einer anderen Stelle hängt ein verrostetes Flugzeug zwischen den Klippen eines Wasserfalls fest und die junge Frau muss das kaputte Ding als improvisiertes Klettergerüst benutzen, um voranzukommen. Während der Kletterpartie redet sie sich ständig Mut zu, schreit vor Angst oder brüllt ihre Verzweiflung über ihre Situation heraus. Nach dieser intensiven Kletterpartie findet die verletzte Lara Schutz unter einem kleinen Felsvorsprung, während um sie herum der Regen peitscht. Das Spiel nimmt sich Zeit für solche Momente, zeigt die vor Kälte zitternde Lara, die sich über kleine Erfolge wie das Entzünden eines Feuers freut und verzweifelt auf das statische Rauschen eines Funkgerätes hört, das sie kurz vorher gefunden hat. Eine Heldin ist das noch nicht. Wir sind verblüfft. Wir leiden mit. Und genau das wollen die Entwickler erreichen.

Wie gekonnt und behutsam die Entwickler Spielelemente hinzufügen, erfahren wir am Beispiel des Bogens. Die hölzerne Waffe ist Laras erstes Kampf- und Überlebenswerkzeug. Sie findet es inmitten dichten Dschungels, in den sie sich auf der Suche nach Nahrung begeben hatte. Problem: Das gute Stück hängt auf dem Rücken einer Leiche, die an einem Strick mehrere Meter über dem Boden baumelt.


Das Artwork zeigt eine mutige Lara, die der Forscherdrang gepackt hat. Das erleben Sie später im Spiel!


Lara wird von Unbekannten gefangen genommen. Viele Szenen in **Tomb Raider** sind hart und erwachsen inszeniert.

KLETTERN WILL GELERNT SEIN

Eine Kletterpartie im neuen **Tomb Raider** ist nicht mehr das Gleiche wie in alten Serienteilen. Denn die junge Lara klettert nicht ohne mit der Wimper zu zucken an Dingen hoch, die nach einem prüfenden Tritt nicht wackeln. Bei einer Kletterpartie über ein abgestürztes Flugzeug muss sich die Heldin erst einmal Mut zusprechen, bevor sie den Aufstieg wagt. Während der Tour merkt man mit jedem Griff ihre Angst und Unsicherheit. Später soll die unsichere Lara allerdings deutlich abgehärteter an solche Herausforderungen herangehen.

Tomb Raider-typisch geht es hier also nicht ohne Kletterpartie. Der Bogen, der natürlich nicht Laras einzige Waffe bleiben wird, lässt sich im Spiel übrigens nach und nach aufrüsten. Dazu müssen Sie Schrott-Teile sammeln und damit am Lagerfeuer (die Basis, zu der Sie immer wieder zurückkehren) das gewünschte Teil ausrüsten. Dort lernen Sie auch neue Fähigkeiten, etwa verschossene Pfeile wiederzufinden, mehr Munition tragen zu können oder Wildtiere schon von Weitem mithilfe des Überlebensinstinktes wahrzunehmen. Das ist nützlich, denn eine echte Überlebenskünstlerin muss auch jagen. Und so besteht Laras erste Aufgabe nach Erhalt des Bogens auch darin, etwas Essbares damit zu erlegen. Kein Problem, doch auch hier beweisen die Entwickler Fingerspitzengefühl und zeigen eine junge Frau, die mit dem erlegten Tier Mitleid hat, die Notwendigkeit ihres Tuns aber schweren Herzens akzeptiert. Nach diesen Szenen fragen wir uns unwillkürlich, was wohl passieren würde, wenn dieses unsichere Wesen gezwungen wäre, einen Menschen zu erschießen. Die Antwort darauf folgt prompt. Und sie fällt heftiger aus, als wir es bei einem **Tomb Raider**-Spiel erwartet haben.

Nicht nur bei der Inszenierung ihrer Hauptfigur gehen die Entwickler neue, moderne Wege. Auch beim Gameplay werden wir immer wieder überrascht: Mal gleicht das Spiel einem interaktiven Film mit vielen Zwischensequenzen und emotionalen Momenten, dann sind wir mitten in einer serientypischen Hüpf- und Klettersequenz, und urplötzlich finden wir uns in einem Schleich-Spiel wieder: Nach eini-


Die Fackel ist ein wichtiges Hilfsmittel für Lara. Nur damit lassen sich bestimmte Hindernisse aus dem Weg brennen.


Eine Mechanik zur Rätsellösung, die die Entwickler bisher vorgestellt haben, ist, Stoffe mit einer Fackel … abzufackeln.

INTERVIEW MIT **MIT KARL STEWART**

„Wir treiben Lara zu Beginn an ihre Grenzen"

PC Games: Wie weit seid ihr mit **Tomb Raider**?
Stewart: „Seit Januar sind wir aus der Alpha-Phase raus, das Spiel ist eigentlich im Kasten, du kannst es von Anfang bis Ende durchspielen."

PC Games: In **Tomb Raider** nehmt ihr Dinge, die wir Spieler eigentlich für selbstverständlich halten, und inszeniert sie völlig neu, etwa wenn Lara über einen Baum balanciert. Warum so kompliziert?
Stewart: „Als **Tomb Raider** vor 15 Jahren rauskam, wurde das Spiel zur Ikone und zum Vorbild vieler folgender Spiele. Jetzt fragen wir uns, was wir machen können, damit das neue **Tomb Raider** ebenfalls supercool wird. Jeder kann ein schönes Spiel machen oder es mit coolen Explosionen vollpacken. Wir haben den Erfolg bestimmter Einzelspieler-Action-Adventures in letzter Zeit gesehen. Wir wollten aber, dass die Spieler Zuneigung zum Hauptcharakter entwickeln. Und das ist schwer, wenn man sich nicht in jede einzelne Situation hineinversetzen kann. Wir könnten es dem Spieler einfach machen, klar, aber es würde die Spannung ruinieren. Wenn man erlebt, wie Lara sich beim Klettern abmüht, dann nimmt man ihr diese Anstrengung ab. Spieler sollen an den Punkt kommen, an dem sie einfach nicht möchten, dass ihre Figur stirbt. Auf der anderen Seite ist es immer noch ein Spiel, das Spaß machen soll. Das ist ein wackeliger Balanceakt."

PC Games: Es gibt Leute, denen macht es keinen Spaß, eine junge Frau so leiden zu sehen.
Stewart: „Nun, wir als Entwickler wissen da natürlich mehr. Wir wissen, wo Lara sich nach zwei Spielstunden befinden wird, da ist sie dann schon eine ganz andere Person. Das ist das Problem daran, wenn man nur einen Ausschnitt des Gesamtbilds zeigen kann. Natürlich treiben wir Lara zu Beginn an ihre Grenzen, sie hat Angst und Schmerzen, aber sie geht auch gestärkt daraus hervor. Wir konnten sie einfach nicht schon als Action-Heldin starten lassen. Das hätte uns keiner mehr abgenommen."

PC Games: Aber wir sind coole, muskelbepackte Actionhelden gewohnt. Ihr gebt uns ein kleines Mädel, das ständig losheult.
Stewart: „Na warte mal ab, bis du das Kampfsystem erlebst! Nach ein paar Stunden im Spiel wirst du laut: ‚Yeah M*****f*****!!' schreien, weil das so cool ist. Wir nutzen die Emotionen zum Spielbeginn einfach, damit Spieler später die Spannung und die Wirkung der Situation richtig erleben."

PC Games: Um das rüberzubringen nutzt ihr sehr viele Zwischensequenzen. Da müsst ihr doch höllisch aufpassen, dass kein interaktiver Film draus wird, oder?
Stewart: „Ja auf jeden Fall. Deswegen versuchen wir, dem Spieler gerade zu Beginn besonders viel Informationen über die Spielwelt und die Situation näherzubringen, damit wir das später nicht mehr tun müssen. Zu Beginn gibt es also mehr solcher Sequenzen, weil wir dem Spieler etwas beibringen möchten. Das ändert sich aber ganz schnell. Das gilt auch für die Quicktime-Sequenzen. Die setzen wir anfangs stärker ein, später dann nur noch, wenn sie wirklich gebraucht werden. Die Quicktime-Sequenzen sind ein tolles Werkzeug, aber sie müssen richtig eingesetzt werden."


Links: Redakteur Robert Horn. Rechts: Global-Brand-Manager Karl Stewart von Crystal Dynamics.

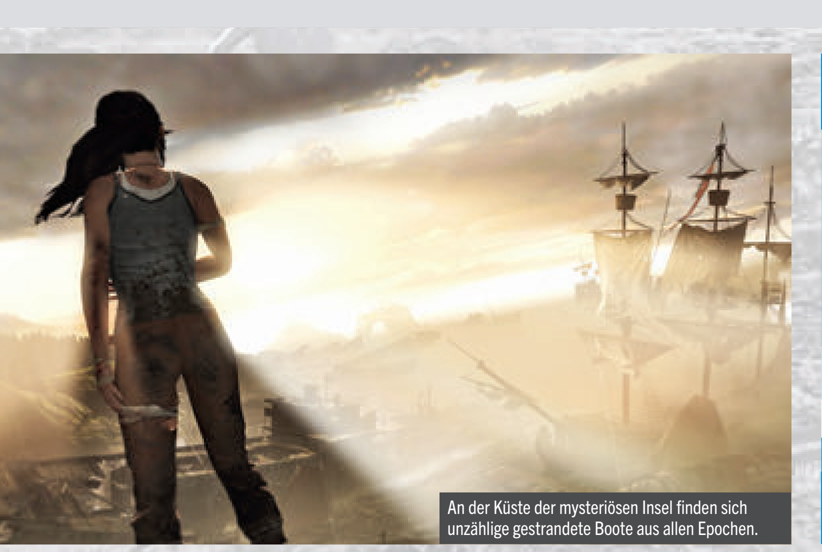
PC Games: Das Spiel wechselt häufig zwischen engen Passagen und weiten Arealen. Wie weitläufig wird es denn im Endeffekt?
Stewart: „Unser Ziel ist es, ein Hub-System zu entwerfen, das dem Spieler erlaubt, sich frei zu bewegen. Wir machen aber kein Open-World-Spiel. Also muss es zwischen den einzelnen Stationen Verbindungen geben. Wir wollen, dass sich die Insel so weitläufig wie möglich anfühlt. Diese engen Passagen zwischen den Abschnitten sind selten. Die mögen wir selber nicht. Es muss genug Platz zum Erkunden da sein."

PC Games: Wenn Lara im Spiel draufgeht, dann geht das teilweise ganz schön heftig ab.
Stewart: „Ja, wir lieben das. Das ist eine Hommage an das erste **Tomb Raider**. Da ist sie auf hunderte verschiedene Arten gestorben. Wir sollten uns da also nicht verstecken."

gen turbulenten Ereignissen, die einen brutalen Fremden namens Mattias, ein Rudel Wölfe und eine Bärenfalle beinhalten, findet Lara schließlich Teile der Crew wieder. Gemeinsam mit dem Forscher Whitman dringt die junge Croft in eine alte Kultstätte unbekannter Herkunft ein, um dem Geheimnis der Insel auf den Grund zu gehen.

Plötzlich nehmen grob aussehende Söldner die Gruppe gefangen. Zimperlich sind die teils russisch sprechenden Kämpfer nicht, denn nach einem Handgemenge beginnen sie, die flüchtenden Mitglieder der Mannschaft zu erschießen. Lara selbst muss nun im Schatten von Mauern und Bäumen zwischen den Suchscheinwerfern der mörderischen Bande um ihr Leben schleichen. Das gelingt – bis ein hünenhafter Söldner sie entdeckt. Es kommt zur Rauferei (ein grandios inszenierter Quicktime-Event), in deren Verlauf Lara ihrem Peiniger aus nächster Nähe ins Gesicht schießt – Adrenalin, nackte Todesangst und das Wissen um die eigene Tat lassen Lara daraufhin mit Heulkrämpfen zusammenbrechen ...

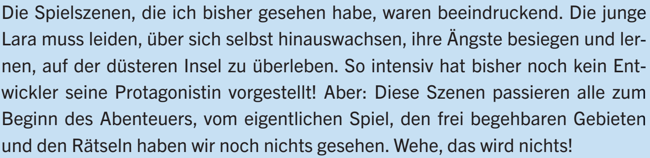
Wir sind genauso platt wie die Heldin. Denn so eindringlich, so emotional und glaubwürdig haben wir eine Spielfigur noch nie erlebt. Lara Croft zeigt Gefühle, wächst an ihren Aufgaben und wird langsam, ganz allmählich zu der Videospielikone, die wir schon seit Jahren kennen. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler dieses amtosphärisch hohe Niveau über das gesamte Spiel halten können und ob **Tomb Raider** auch spielerisch überzeugt. Die von uns gesehenen zwei Stunden waren aber auf jeden Fall schon der absolute Hammer. ❑


An der Küste der mysteriösen Insel finden sich unzählige gestrandete Boote aus allen Epochen.

EINSCHÄTZUNG

Robert Horn

Die Spielszenen, die ich bisher gesehen habe, waren beeindruckend. Die junge Lara muss leiden, über sich selbst hinauswachsen, ihre Ängste besiegen und lernen, auf der düsteren Insel zu überleben. So intensiv hat bisher noch kein Entwickler seine Protagonistin vorgestellt! Aber: Diese Szenen passieren alle zum Beginn des Abenteuers, vom eigentlichen Spiel, den frei begehbaren Gebieten und den Rätseln haben wir noch nichts gesehen. Wehe, das wird nichts!



GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
TERMIN: 5. März 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Packend und knallhart inszenierte Neuausrichtung eines Klassikers. Könnte die beste Lara aller Zeiten werden.



Mit dem neuen Bogen eliminiert Connor Gegner gezielt über Distanzen. Auch bei der Jagd auf wilde Tiere leistet die hölzerne Schusswaffe gute Dienste, da Pfeile nur kleine Wunden verursachen und der Pelz somit einen hohen Verkaufspreis erzielt.

Assassin's Creed 3

Von: Viktor Eippert

Unverbrauchtes Setting, riesige Spielwelt, bahnbrechende Inszenierung – alle Anzeichen sprechen für das bisher beste Assassin's Creed!

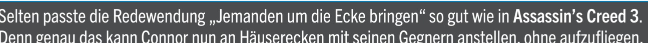
In einem kleinen Wäldchen mitten in der Wildnis Neuenglands liegt ein Mann auf der Lauer. Durch seinen weißen Kapuzenmantel ist er im hohen Schnee der Winterlandschaft kaum auszumachen. Der Kapuzenträger ist unschwer als Assassine auszumachen, heißt Connor und ist der Protagonist von **Assassin's Creed 3**. Der Halbindianer wuchs in der Natur auf und pirscht daher meisterhaft. Er gibt keinen Mucks von sich, beäugt geduldig sein auserkorenes Opfer, passt den perfekten Moment zum Angriff ab. Connor hat die Ruhe weg, schließlich ist er gut zwischen den Ästen eines hohen Strauchs versteckt – eine von vielen sogenannten Stalking-Zonen in **AC 3**. Im Grunde funktionieren sie wie die Heuhaufen aus den Vorgängern. Nur mit dem Unterschied, dass sich Connor in einer Stalking-Zone umherbewegen kann, um sein Ziel unbemerkt zu verfolgen. Behutsam streift Connor seinen Bogen vom Rücken und zieht einen gefiederten Pfeil aus seinem Köcher. Danach geht alles verdammt schnell: Der Pfeil zischt durch die Luft, ein dumpfer Ton markiert den Treffer und das Opfer fällt wie ein nasser Sack zu Boden.

Connor beugt sich über den leblosen Körper und begutachtet zufrieden sein Werk. Ein schönes Reh hat er da erwischt! Überrascht? **AC 3** spielt nicht nur in Städten, sondern auch in einem gigantischen, offen angelegten Areal. Alex Hutchinson, der Creative Director von **AC 3**, geht ins Detail: Diese von den Entwicklern als „The Frontier" bezeichnete Wildnis ist eineinhalbmal so groß wie das gesamte Gebiet Roms in **AC: Brotherhood** und dient zur Ausübung diverser Nebenbeschäftigungen wie der Jagd von Tieren. Was das überhaupt bringt? Nun, getötete Tiere können gehäutet und die Felle für gutes Geld verkauft werden. Ein weiterer Zweck der Jagd wird offenbar, als Connor auf ein Armeelager der Konföderierten stößt. Wir erinnern uns kurz: **AC 3** spielt zur Zeit des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs, in dem die Konföderierten Staaten um ihre Unabhängigkeit von den britischen Kolonialherren kämpften.

Als Connor gemächlich durch das Lager läuft, erhaschen wir einen Blick auf das Treiben der Leute darin. Einige Soldaten erholen sich an einem Lagerfeuer vom Kampf, andere laden gerade Feuerholz von einem Karren und stapeln es aufeinander. An anderer Stelle verarztet ein Doktor einen armen Kerl, dem der Krieg übel mitgespielt hat. Die Entwickler legen Wert darauf, den

▶ Um sich vor Musketenfeuer zu schützen, kann Connor seine Gegner überwältigen und als Kugelfang vor sich halten.

Erstmals in der Reihe spielt Wetter eine Rolle. Regen und Nebel sind dynamisch inszeniert, während die Jahreszeiten in Abhängigkeit vom Story-Verlauf auf Sommer und Winter beschränkt sind.



Selten passte die Redewendung „Jemanden um die Ecke bringen" so gut wie in **Assassin's Creed 3**. Denn genau das kann Connor nun an Häuserecken mit seinen Gegnern anstellen, ohne aufzufliegen.



Figuren im Spiel nachvollziehbare und für die Jahreszeit logische Beschäftigungen zu geben. Einige Charaktere bitten Connor auch mal um Hilfe in Form von Nebenaufgaben. Ein Kerl weiter hinten im Feldlager braucht zum Beispiel Nahrungsvorräte. Da kommt das Rehfleisch von vorhin natürlich sehr gelegen. Die Jagd spielt also auch eine Rolle bei der Erfüllung von Aufträgen.

Nach seiner kleinen Hilfsaktion widmet sich Connor seiner eigentlichen Aufgabe: der Jagd auf Templer. Von einem Kontaktmann im Lager der Konföderierten erfährt der Assassine den Aufenthaltsort seines Ziels – ein Templer namens Silas. Der befindet sich in einem gut bewachten Fort unweit des Konföderiertenlagers. Derartige Forts sind über das Frontier-Gebiet verteilt und können vom Spieler jederzeit angegriffen werden. Scheinbar dienen sie also einem ähnlichen Zweck wie die Borgia-Wachtürme aus den Vorgängerspielen. Näheres dazu und eine Antwort auf die Frage, ob man durch den Angriff auf ein Fort dessen Umland befreit, wollten die Entwickler aber nicht verraten. Absolut klar ist dagegen die Rückkehr der Pferde. Für die oftmals sehr großen Entfernungen in der Wildnis sind die Gäule unver-

DOPPELT HÄLT BESSER: PCG VOR ORT

Noch vor der E3 lud uns Ubisoft Montreal zu sich ins Entwicklerstudio nach Kanada ein und präsentierte dort neue Spielszenen aus Assassin's Creed 3.

Direkt beim Entwickler vor Ort konnten wir uns ganz ohne den Messestress der E3 bereits einen ordentlichen Eindruck vom neuen Assassinen-Abenteuer bilden. Den Designern und Programmierern durften wir zwar leider nicht bei ihrer Arbeit an **Assassin's Creed 3** über die Schulter schauen. Alles total geheim und so. Dafür durften wir uns anhand einer originalgetreu nachgebauten Muskete und dem dazu passenden Waffenrock der Konföderierten Armee ein grobes Gefühl dafür verschaffen, wie es als Soldat zur Zeit des Amerikanischen Unabhängigkeitskriegs so war. Dabei wurde sofort klar, weshalb Musketen inzwischen überholt sind: Gott, war das Ding schwer! Kein Wunder, dass die Soldaten damals keine fünf Meter geradeaus schießen konnten. Freilich ließen wir in diese Vorschau aber auch unsere taufrischen Eindrücke direkt von der E3 einfließen, wo uns Ubisoft weitere brandneue Szenen aus dem Spiel vorführte.



▶ Es scheint, als wäre Viktor etwa 200 Jahre zu spät auf die Welt gekommen. Als Soldat der Kolonialzeit macht er eine erstaunlich gute Figur!

◀ Dieses übergroße Ezio-Banner ziert den Eingang zum Entwicklungsbereich von **Assassin's Creed 3**. Leider ließ man uns nicht reinspitzen.

In **Assassin's Creed 3** bereisen Sie mit Connor nicht nur Städte, ein Großteil des Spiels ereignet sich auch in der Wildnis. Dort sind im ganzen Gebiet Forts verstreut, die Sie erobern können. Ob ein eingenommenes Fort aber auch die Kontrolle über das umliegende Land bedeutet, wollte man uns nicht verraten.

Zu jeder Feste gehört ein Templer-Kommandeur, den Sie erledigen müssen. Hinein führen übrigens verschiedene Wege.

zichtbar. So auch für den Weg zum Fort, in dem sich Silas verschanzt.

Doch schon bald wird Connors Ausritt von einer Patrouille der Rotröcke unterbrochen. Diese Gelegenheit nutzen die Entwickler, um uns die überarbeiteten Kämpfe vorzuführen. Das System baut auf den Konterangriffen aus dem zweiten Teil auf, ist aber ähnlich offensiv orientiert wie in **AC: Brotherhood** und **AC: Revelations**. Allerdings kämpft der Halbindianer mit zwei Waffen gleichzeitig, wodurch er erstmals mehrere Gegner gleichzeitig abwehren und kontern darf. Obendrein sieht die Steuerung einen festen Knopf für Spezialwaffen und Werkzeuge vor, die sich fließend in die Combos einbeziehen lassen – ein bisschen wie die Gadgets in **Batman: Arkham City**. Eines dieser Werkzeuge ist ein neues Meuchelinstrument, das auf den Namen Ropedart hört und im Endeffekt eine Art Wurfmesser mit Seil daran ist. Mit diesem schicken Gerät kann Connor Gegner in null Komma nix an Bäumen aufhängen. Dazu muss der Meuchler lediglich auf einem Ast sitzen, einen in Reichweite befindlichen Widersacher mit dem Ropedart treffen und dann vom Baum herunterspringen. Durch die Hebelwirkung wird das Ziel von den Füßen gerissen und am Ast fixiert. Verdammt cool! Wahrscheinlich kann Connor seine Gegner damit auch in Nahkampfreichweite ziehen. Das war in der Präsentation zwar nicht zu sehen, wäre aber sehr naheliegend. Die Kämpfe sind auf jeden Fall wieder absolut top animiert und super flüssig.

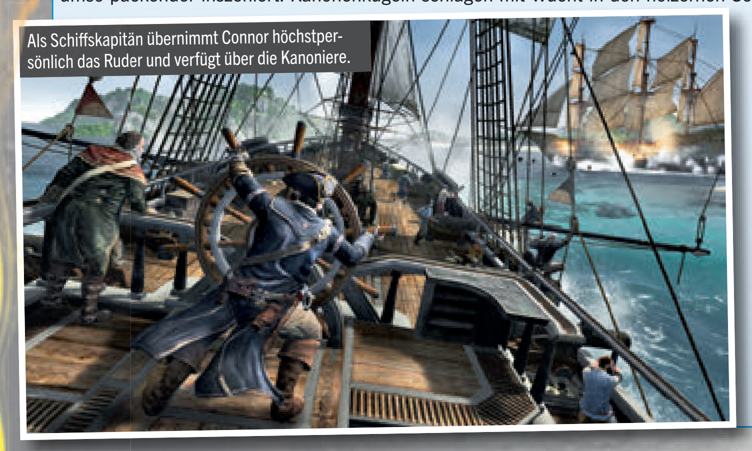
Nochmals verstärkt wird das durch die Möglichkeit, Attentate sogar aus dem Lauf heraus auszuführen. Und zwar ohne nennenswerten Geschwindigkeitsverlust. Wie das funktioniert, sehen wir, als Connor im Fort ankommt und von Silas erkannt wird. Der Templer rennt sofort um sein Leben und Connor spurtet hinterher. Als sich ihm eine der Wachen in den Weg stellt, eliminiert der Held sie kurzerhand mit dem Tomahawk im Vorbeigehen und ohne seinen Schwung zu verlieren. Danach kommt er an einem Waffenständer mit Musketen vorbei. Im Spurt streckt er die Hand aus und schnappt sich eine der Waffen, um nur wenige Sekunden später mit einem martialischen Sprung auf Silas zu hechten und ihm das Bajonett in den Bauch zu rammen. Diese dramatische Szene beweist: Mit Connor erwartet uns ein verdammt agiler und vielseitiger Assassine, der kräftig auf den Busch klopfen kann.

Auch als meisterlicher Infiltrator steht Connor seinen Vorgängerhelden in nichts nach, wie wir in einem weiteren Spielausschnitt sehen, in

KLASSE NEUERUNG: DIE SEEGEFECHTE

Egal ob halsbrecherische Kutschenfahrten oder der Sinkflug mit einem Fallschirm – gelegentliche Actioneinlagen sind ein fester Bestandteil der AC-Reihe. Diesmal packt Ubisoft noch dickere Geschütze aus und inszeniert sogar Seeschlachten!

Auf der E3 überraschte Ubisoft mit einer beeindruckenden Szene, bei der Connor als Kapitän das Kommando eines konföderierten Segelschiffs samt Besatzung übernimmt. Der Abschnitt spielt in der Karibik im Sommer 1778 und umfasst neben einer schönen Küstenfahrt auch eine eindrucksvolle Seeschlacht auf offenem Meer. Als Connor hat man laut Entwickler sowohl die volle Kontrolle über das Ruder als auch die Kanonenbänke. Spielerisch wirkt die Szene vergleichsweise simpel, dafür ist sie umso packender inszeniert. Kanonenkugeln schlagen mit Wucht in den hölzernen Schiffsrumpf, Matrosen ducken sich beim Anblick des feindlichen Mündungsfeuers in Deckung. Klasse wirkt zudem das dynamische Wetter: Im Verlauf des Seegefechts verschlechtert sich die Witterung zusehends. Zunächst schieben sich Wolken vor die Sonne, dann beginnt es zu regnen. Schlussendlich bricht ein ausgewachsener Sturm los und meterhohe Wellen branden gegen die Reling des Kahns und erschweren die Kampfbedingungen. Ist dieser Abschnitt ein Einzelfall oder werden wir uns in **Assassin's Creed 3** des Öfteren Seegefechte mit Connors Gegnern liefern können? Wir sind gespannt!


Als Schiffskapitän übernimmt Connor höchstpersönlich das Ruder und verfügt über die Kanoniere.

Mit dem Ropedart hängt Connor seine Gegner wie frisch gewaschene Wäsche an die Luft. Witzig!

dem Connor unauffällig durch Boston schleicht. Dabei kommt ihm das grundlegend überarbeitete Stealth-System zugute. So geht Connor nun an kontextsensitiven Stellen, Häuserecken etwa, automatisch in Lauerstellung, um herannahende Feinde dann per Tastendruck um die Ecke zu bringen. Eine bedeutendere Änderung stellt das Freestrike-System dar, das Connor bis zu drei freie Attentate gestattet, bevor er auffliegt! Erst wenn er sich ein weiteres Mal auffällig verhält, geraten die Menschen im Umkreis in Panik und er wird aktiv von Wachen gejagt. Wie weit sich Connor derzeit noch aus dem Fenster lehnen darf, verdeutlicht eine Anzeige am Bildschirmrand.

Wie sein Vorgänger Ezio muss Connor seine Aufgaben nicht komplett alleine bestreiten. Im vorgespielten Abschnitt rief der Assassine Helfer herbei, die als Rotröcke verkleidet waren. Diese nahmen Connor dann in ihre Mitte und taten so, als würden sie ihn als ihren Gefangenen abführen. So schöpfen die echten englischen Soldaten keinen Verdacht, während Connor in bewachte Areale eindringt.

Großes Augenmerk legen die Entwickler wieder auf den originalgetreuen Nachbau der Städte. Boston soll seinem realen Abbild zur damaligen Zeit im Maßstab von eins zu drei entsprechen und Spieler werden möglichst korrekt nachgebaute Wahrzeichen und historische Gebäude wie das berühmte Old State House bestaunen können. Doch was ist mit der Handlung? Für die Bürger der Vereinigten Staaten gehört der Unabhängigkeitskrieg zum Allgemeinwissen. Viele Europäer wissen hingegen nicht unbedingt, welche Rolle Benjamin Franklin darin spielte oder welche Schlüsselereignisse den Verlauf des Konflikts bestimmten. Wie wollen die Entwickler also sicherstellen, dass Spieler ohne Vorkenntnisse nicht vom Handlungsverlauf überrumpelt werden? Diese Frage beantwortete uns der leitende Storyschreiber von **Assassin's Creed 3** Corey May im Interview: „Das war ein wichtiger Punkt für uns und einer der Gründe, weshalb wir mit Connor einen Außenseiter als Helden gewählt haben. Denn für ihn ist die Welt der Kolonialgesellschaft völlig neu. Das Erlebnis, zu einem Teil dieser Gesellschaft zu werden, ist für ihn genauso neu wie für all jene Spieler, die sich nicht mit der amerikanischen Geschichte auskennen. Das schafft doch eine schöne Verbindung". Außerdem können die Spieler von **AC 3** wieder auf die Animus-Datenbank zurückgreifen, in der ausführliche Einträge zu sämtlichen im Spiel vorhandenen historischen Bauten, Akteuren und Ereignissen Aufschluss geben. Der interaktiven Geschichtsstunde Ende Oktober steht also nichts im Wege! ❑

In der Wildnis findet ihr immer wieder kleine Siedlungen oder Feldlager, wo es unter anderem Nebenaufträge gibt.

EINSCHÄTZUNG

Viktor Eippert



Wenn Ubisoft es richtig anstellt, könnte die Wildnis eine echte Bereicherung für das gewohnte **AC**-Konzept werden – vorausgesetzt, es gibt dort genug zu tun. Am meisten interessiert mich aber, was Ubisoft mit dem brillanten Setting anstellt und wie sich Connors persönliche Geschichte entwickelt. Bisher sah man den Halbindianer nur aufseiten der Konföderierten kämpfen. Ich hoffe, das gilt nicht für den gesamten Spielverlauf, denn auf übertriebenes Amerika-Pathos kann ich getrost verzichten!

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 31. Oktober 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

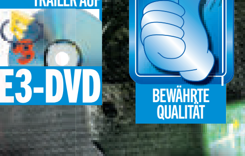
Echt starke Vorstellung von Ubisoft! Das spannende Setting und der neue Held verleihen der Reihe endlich neue Energie.



Eiskalt, konzentriert und hochprofessionell: So sehen die Entwickler ihren neuen Sam Fisher.

DAS IST NEU

- Sam Fisher ist jetzt Chef von Fourth Echelon und auf der Jagd nach einer Blacklist, die Terrorziele in den USA definiert.
- Mit „Killing in Motion“ kann Fisher in Bewegung flüssig mehrere Ziele nacheinander ausschalten.
- Das Messer als Nahkampfwaffe ist zurück.
- Der Agent kann Luft-Boden-Raketen anfordern und so schwer gepanzerte Ziele zerstören. Außerdem steuert er unbemannte Kampfdrohnen.
- Sam kann die Körper ausgeschalteter Gegner jetzt wieder bewegen und verschwinden lassen.
- Die Befragungen aus dem Vorgänger wird es wieder geben – dieses Mal um einiges heftiger.



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Von: Robert Horn

Der berühmte schleichende Agent Sam Fisher wird zum toughen Action-Helden.

Machen Sie sich auf einiges gefasst. Zumindest, wenn Sie Sam Fisher und die **Splinter Cell**-Reihe schon seit ihrer Entstehung 2002 kennen und lieben. Seit dieser Zeit hat der amerikanische Agent fünf Abenteuer hinter sich, jedes hat ihn ein klein wenig verändert, ihm wurden neue Fähigkeiten spendiert und andere verworfen, er wurde älter und im letzten Teil, **Conviction**, auch gewalttätiger. Das war 2010 und nun, zwei Jahre später, zeigte Entwickler Ubisoft Toronto den neuen Sam Fisher, der das Erbe der Serie weiterführen und ausbauen soll. In **Splinter Cell: Blacklist** wird Sam zum wohl mächtigsten und auch brutalsten Geheimagenten aller Zeiten. Ob das der Serie zu- oder doch eher abträglich ist, sollten Sie selbst entscheiden. Wir haben die Neuankündigung in der Redaktion jedenfalls heftig diskutiert.

Fishers Geschichte beginnt mit einer terroristischen Bedrohung. Eigentlich sogar mehreren, denn ein ganzer Haufen terroristischer Vereinigungen hat sich zusammengeschlossen, um der Besatzung durch die Vereinigten Staaten von Amerika entgegenzuwirken. Sie fordern von den USA den Abzug sämtlicher Truppen aus diversen Nahost-Ländern, andernfalls wollen sie dem Land den Guerillakrieg erklären. Immer rascher, immer härter sollen die Angriffe auf Ziele in den Vereinigten Staaten ausfallen – so lange, bis die USA den Forderungen nachkommen. Dazu erstellen die Fieslinge eine schwarze Liste (die namensgebende Blacklist),

KILLING IN MOTION

Eine neue Angriffsmechanik macht Sam Fisher noch tödlicher und präziser.

Mit „Killing in Motion“ kann Sam mehrere Ziele markieren und in einer einzigen flüssigen Bewegung ausschalten. Dabei bewegt er sich zielsicher über Hindernisse und vollführt spektakuläre Manöver.

Fishers mörderischer, eiskalter Blick ist Absicht: Noch während er zwei Gegner niedermacht, konzentiert er sich schon auf den dritten. Das soll seine Entschlossenheit demonstrieren.

Die gebogene Karambit-Klinge nutzt Fisher für blitzschnelle, heftige Angriffe. Viele Fans forderten die Rückkehr eines Nahkampfmessers.

Sam verbindet handfeste Nahkampfmanöver mit gezielten Schüssen seiner schallgedämpften Waffe. So erledigt er Feinde quasi im Vorbeigehen.

auf der sämtliche Angriffsziele und -pläne der Extremisten verzeichnet sind. Als die Amerikaner von dieser Liste Wind bekommen, ist die Panik groß. Der Präsident persönlich bittet Sam Fisher, seinem Land zu helfen. Der willigt ein – unter der Bedingung, sämtliche Freiheiten zu bekommen, die er für notwenig hält. Daraufhin wird die bisherige Geheimagenteninstanz Third Echelon (Fishers Zuhause in den vorherigen Spielen und Speerspitze gegen den Cyber-Terrorismus) aufgelöst und Sam Fisher selbst baut die neue Organisation, Fourth Echelon, nach den eigenen Vorstellungen auf. Mit nahezu unbegrenzten Ressourcen ausgestattet und der Vollmacht, auch außerhalb des geltenden Rechts zu operieren, untersteht Fisher somit einer der weltweit mächtigsten Abteilungen zur Terrorbekämpfung. Die Operationsbasis von Fourth Echelon ist übrigens ein ausrangierter Tarnbomber, die Paladin. Von hier aus agieren Fisher und seine Crew, darunter die aus den Vorgängern bekannte Agentin Anna „Grim“ Grimsdottir oder der Hacker Charlie Cole. Sie sollen die tödlichen Anschläge der Terroristen verhindern und aufdecken, wer hinter der tödlichen Blacklist steht.

So weit, so typisch. Wie immer stellt sich Fisher einer globalen Bedrohung entgegen, verhindert gewaltige Verschwörungen und deckt fiese Machenschaften auf der ganzen Welt auf. Dieses Mal jedoch wird alles ein wenig anders. Denn Sam untersteht nun nur noch dem Präsidenten persönlich und ist mit fast uneingeschränkter Macht ausgestattet. Das erlaubt ihm, Methoden anzuwenden, vor denen er bisher zurückschreckte.

Der neue, der moderne Sam Fischer ist schneller, tödlicher und um einiges gewalttätiger als sein Vorgänger – ein Trend, der sich übrigens schon in **Splinter Cell: Conviction** abzeichnete, das aufgrund des gestiegenen Gewaltgrads als erstes Spiel der Reihe einen USK-18-Stempel erhielt. Der **Blacklist**-Fisher wird um ein ähnliches Siegel wohl nicht herumkommen.

Eine Technik Fishers, die zu diesem Urteil beitragen könnte, nennen die Entwickler stolz „Killing in Motion“. Das ist eine Mischung aus der in **Conviction** eingeführten „Mark and Execute“-Mechanik und cineastischen, stylish-rasant inszenierten Kampfmanövern: Aus der Deckung heraus markiert der Agent bis zu drei Ziele gleichzeitig, um sie dann per Knopfdruck lautlos und blitzschnell hintereinander auszuschalten. Im Vorgänger taten das noch flinke Kopfschüsse, jetzt veranstaltet Fisher ein tödliches, knallhartes Ballett, bei dem er sich wie ein mörderischer Schatten



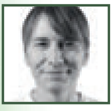
Sam mit Sturmgewehr im Kugelhagel? In früheren **Splinter Cell**-Teilen hätte der Held das keine fünf Sekunden überlebt.

Der Ganove Jadid hat bei Sam nichts zu lachen. Befragungen gab es schon im Vorgänger, nun sind sie heftiger inszeniert.

IST DAS NOCH SPLINTER CELL?

Die neue Gangart wirft Fragen auf. Zwei Redakteure diskutieren deshalb über die drei wichtigsten und kontroversesten Änderungen in Splinter Cell: Blacklist.

1. Luftschläge ordern und Drohnen steuern. Nicht sehr subtil!



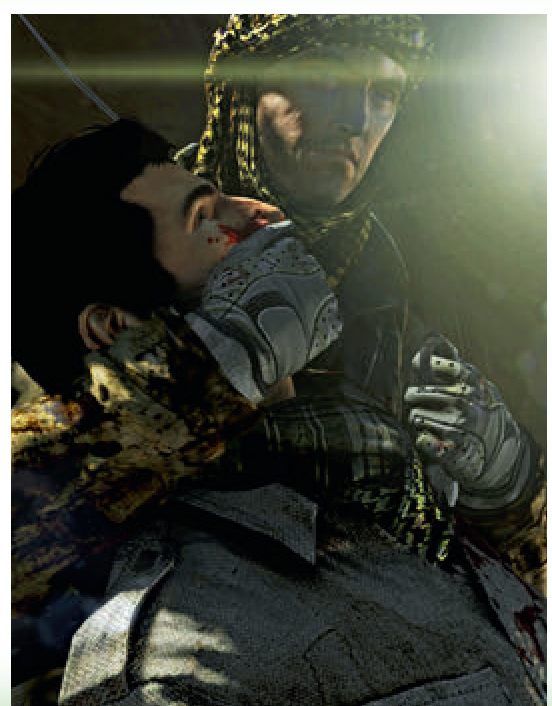
THORSTEN: Die Präsentation auf der E3 hat mit Sicherheit nur einen kleinen Teil des Spiels gezeigt! Dass Ubisoft ausgerechnet solchen Action-Firlefanz vorführen musste, ist wohl dem üblichen Messe-Spektakel geschuldet. Ich erwarte mir vom fertigen Spiel deutlich mehr Subtiles, mehr Taktisches.



ROBERT: Das ist **Call of Duty**, aber nicht **Splinter Cell**. Es ist ja ehrenwert, dass die Entwickler Sams offensives Arsenal aufstocken wollen, aber muss ein Computerspielheld inzwischen alles können? In meinen Augen geht dieser Ansatz in die völlig falsche Richtung.

2. Mit „Killing in Motion" erledigt Sam Gegner am Fließband.

THORSTEN: Nicht gerade typisch **Splinter Cell**, aber für mich völlig okay! Sam ist eben ein total cooler Superspion – und sollte als solcher auch ein paar fast schon übermenschliche Dinge draufhaben.



ROBERT: Mit Heimlichkeit hat das nichts mehr zu tun. Sam spurtet wie Rambo übers Feld und fertigt die Gegner im Dutzend ab. Früher hätte er so etwas keine drei Sekunden überlebt. Mit dieser Neuerung kann ich aber leben, imerhin ist das „nur" ein erweitertes „Mark & Execute".

3. Sam wendet rücksichtslose, brutale Verhörmethoden an.

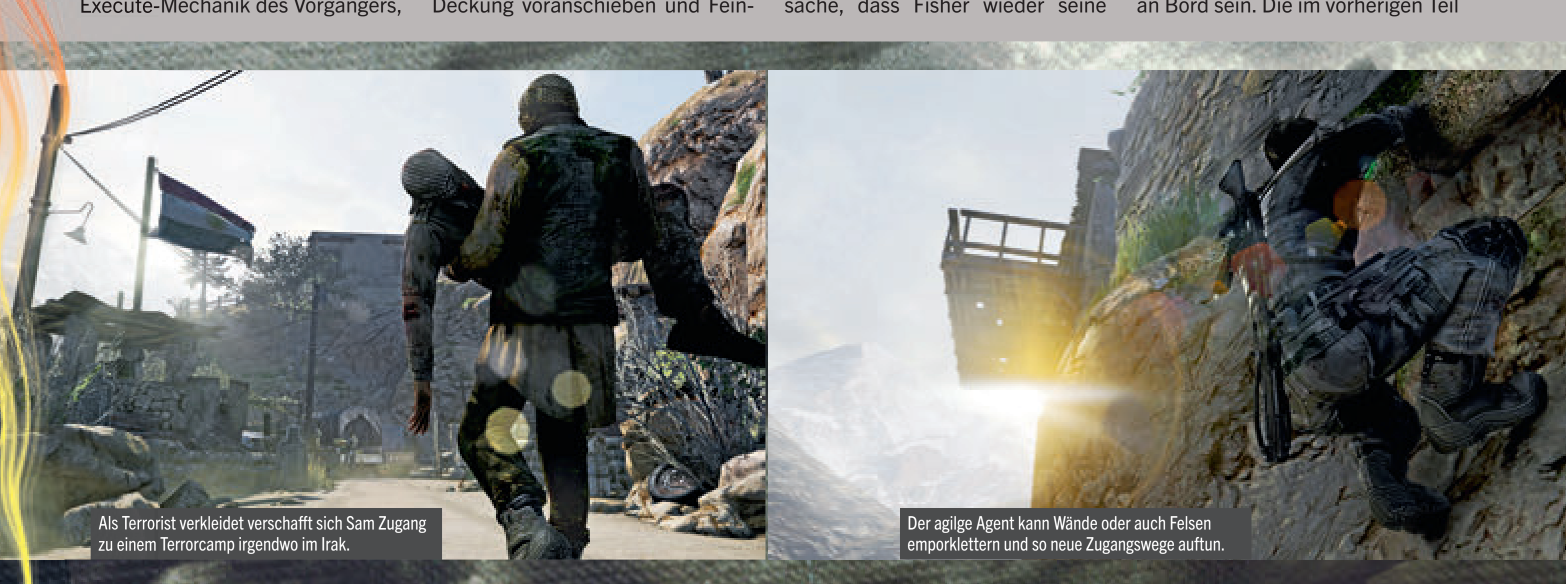
THORSTEN: Ich brauche zwar wahrlich keine plumpen Gewaltorgien, aber in extremen Situationen werden nun mal extreme Methoden angewandt. Das Ganze dann als öden Quick-Time-Event zu inszenieren, ist jedoch mehr als fragwürdig.

ROBERT: Schon im Vorgänger fand ich diese lapidar „Befragungen" genannten Foltereinlagen grenzwertig. Was die Entwickler jetzt auftischen, „Fröhliches Foltern mit dem Analogstick", überschreitet eindeutig meine Grenzen.

zwischen seinen Opfern bewegt und diese mal mit der Pistole, mal mit dem Messer oder mit derben Nahkampfmanövern ausschaltet. **Splinter Cell: Blacklist** zelebriert diese Gewalt in einer Form, die nicht jedem Spieler gefallen dürfte. Mit Mord in den Augen und brutaler Kaltblütigkeit rammt Fisher seinen Gegnern Messer in den Leib oder erschießt sie aus nächster Nähe. Harter Stoff! Mit dieser Technik erledigt der Agent einen ganzen Haufen Gegner am Stück, ohne auch nur eine Chance auf Gegenwehr zuzulassen. Das Bewegungsmuster ist eine konsequente Weiterentwicklung der Mark-and-Execute-Mechanik des Vorgängers, wirft aber Fragen auf: Ein Sam Fisher, der wie ein Derwisch über das Schlachtfeld tobt und reihenweise Gegner kaltmacht? Passt das noch zur Serie des normalerweise auf Heimlichkeit bedachten Geheimagenten?

Neben diesen eher kampfbetonten Manövern ist und bleibt Sam Fisher dennoch ein Meister der Heimlichkeit. Das betonen die Entwickler auf Nachfrage unsererseits. Schleichen ist noch immer ein wichtiger Aspekt der Serie. In **Blacklist** kann der Held deshalb nach wie vor geduckt vorrücken, sich per Tastendruck dynamisch von Deckung zu Deckung voranschieben und Feinde aus der Dunkelheit lautlos niedermachen. Dazu benutzt er jetzt (wieder) ein Messer, die Karambit-Kampfklinge, ein fieses, gebogenes, tödliches Instrument, das die Fans im Vorgänger schmerzlich vermissten. Außerdem kann Fisher seine so erledigten Feinde nun endlich auch wieder verstecken und so verhindern, dass die leblosen Körper entdeckt werden. Auch das allseits bekannte und beliebte „Gegner unter ihnen hängend von einer Brüstung ziehen" wird es im neuesten Teil wieder geben.

Fans der guten alten **Splinter Cell**-Katz-und-Maus-Spiele wird das ebenso erfreuen wie die Tatsache, dass Fisher wieder seine berühmte und altbekannte dreiäugige Brille trägt. Die Sonar Googles aus dem Vorgänger sind zurück und ermöglichen Fisher eine Menge unfairer Vorteile seinen schlecht ausgestatteten Widersachern gegenüber. Der „Sonar Ping" ist Fishers wichtigstes Werkzeug, um die Position und Stärke der Gegner zu bestimmen: Damit zeichnen sich Personen weiß leuchtend ab, die Umgebung selbst ist in schwarzweiße Farben getaucht. Weitere Sichtmodi konnten wir bisher noch nicht bestätigen, aber Fishers typisches Arsenal an Tricks, Kniffen und technischer Ausstattung sollte auch in **Splinter Cell: Blacklist** mit an Bord sein. Die im vorherigen Teil



Als Terrorist verkleidet verschafft sich Sam Zugang zu einem Terrorcamp irgendwo im Irak.

Der agile Agent kann Wände oder auch Felsen emporklettern und so neue Zugangswege auftun.


Das Hauptquartier von Fourth Echelon ist ein umfunktionierter Tarnkappenbomber. Links: Sams Kollegin Grim.

Die Verwüstung in dieser Szene hat Sam Fisher selbst angerichtet. Mit einer unbemannten Kampfdrohne.

eingeführten Neuerungen, also die Mark-and-Execute-Mechanik und die umstrittenen Befragungen werden ebenfalls in den neuesten Teil übernommen.

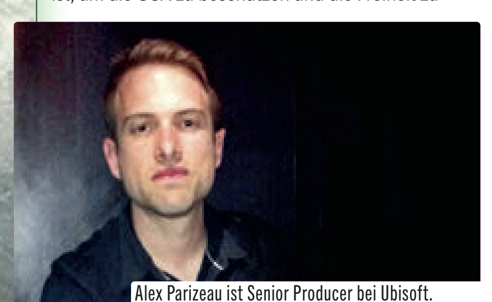
Die neue Härte, mit der die Entwickler ihren Helden für sein neuestes Abenteuer versehen, zeigt sich nicht nur in den heftigen Nahkampfmanövern des Protagonisten, sondern auch beim Vorgehen auf der Suche nach Informationen über die Blacklist. Die gerade erwähnten Befragungen, bei denen Sam Fisher sein Gegenüber recht unsanft zum Reden bringt, fallen in **Blacklist** deutlich heftiger aus. Auf der E3-Präsentation erlebten wir eine Szene, bei der wir am liebsten den Raum verlassen hätten: In einer Mission an der iranisch-irakischen Grenze schmuggelt sich der Geheimagent in ein Terroristenlager, erledigt dort zwei Wachen und schnappt sich dann den Anführer. Ohne auch nur eine Frage zu stellen bricht er dem Kerl erst einmal den Arm, nimmt ihn in den Schwitzkasten und rammt ihm ein Messer in die Schulter. Als der Schurke auf die Fragen des Amerikaners nicht ausreichend anwortet, beginnt Sam, das Messer hin und her zu drehen. Sein Opfer brüllt vor Schmerzen. Spieler dürfen das an dieser Stelle mit dem Analogstick selbst erledigen ... Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten, aber für uns war an dieser Stelle eine Grenze (deutlich) überschritten. Auf diese Szenen angesprochen, erklärten uns die Entwickler aber, dass Sam die von ihm ausgeübte Gewalt – ausgelöst durch seine grenzenlose Handlungsfreiheit und den unbedingten Willen, Menschenleben zu retten – später im Spiel durchaus überdenken wird und die unreflektierte Brutalität infrage gestellt wird. Wir können das nicht so recht glauben, lassen uns aber gerne eines Besseren belehren.

Eine weitere Befragung Fishers, dieses Mal an einem ehemaligen MI6-Agenten namens Jadid, lief in derselben Präsentation übrigens deutlich unblutiger ab. Hier wurde Sams Gegenüber „nur" quer durch den Raum geprügelt. Das kennen Spieler des Vorgängers ja bereits: Innerhalb eines begrenzten Gebietes dürfen Sie den Halunken umherschleifen und mit allerlei

INTERVIEW MIT ALEXANDRE PARIZEAU

„Dass sich Spieler unwohl fühlen, ist beabsichtigt."

PC Games: Die Befragungen von Gegnern sind zurück. Werden sie wieder genauso interaktiv sein?
Parizeau: „Sie werden auf jeden Fall alle einzigartig sein, mit vielen Variationen. Wir wollen die Spieler überraschen. Außerdem ist die Tatsache interessant, dass Sam beim Neustart von Echelon absolute Freiheit gegeben wurde. Er darf tun, was immer nötig ist, um die USA zu beschützen und die Freiheit zu bewahren. Er wird deshalb außerhalb des Gesetzes operieren. Für die Befragungen bedeutet das, dass Sam jetzt alles tun muss, was nötig ist, um die Informationen zu bekommen, die er braucht, um den Terror zu stoppen. Das ist eine moralische Grauzone. Es wird spannend, zu sehen, wie unsere Spieler darüber denken."


Alex Parizeau ist Senior Producer bei Ubisoft.

PC Games: Die Befragung in der Präsentation erinnerte eher an Folter. Stellt ihr das einfach so hin oder wird diese harte Gewalt hinterfragt?
Parizeau: „Genau das meinte ich gerade. Der Hintergrundgedanke unserer Geschichte ist, dass du eine Person bist, die alles tun darf, was nötig ist, um letzten Endes Menschenleben zu retten. Die schwierigen Entscheidungen, die mit jeglicher Moral kollidieren, diese unbequeme Grauzone, das ist das Herz unserer Geschichte. Der Umstand, dass du dich ein bisschen unwohl fühlst, soll verdeutlichen, was Sam während des Spiels durchmacht."

PC Games: Ein bisschen unwohl? Das war schon harter Tobak, den ihr da gezeigt habt.
Parizeau: „Der Gedanke dahinter ist ja: Was, wenn du so etwas tun müsstest, um tausende und abertausende Leben zu retten? Wie müssen Menschen wie Sam mit solchen Situationen umgehen, wie sind die Auswirkungen auf die Moral und die Entscheidungen, die Spieler fällen müssen? Dass sich Spieler unwohl fühlen, ist also beabsichtigt."

PC Games: Sam Fisher, früher Gentleman-Agent, heute ruchloser, kaltblütiger Mörder?
Parizeau: „Er hat sich schon immer in diesen verzwickten Situationen befunden, ist diesen schmalen Grat entlangspaziert, um die Welt zu retten und diplomatische Zwischenfälle zu vermeiden. Das ist jetzt auch nicht anders. Sam ist die Speerspitze am Rande einer gewaltigen Katastrophe und genau die muss er abwenden. Im Grunde muss Sam einen Krieg verhindern, der entstehen könnte, wenn die Blacklist ausgelöst wird und die USA beschließen, Vergeltung zu verüben. Sams Weg, herauszufinden, wie er diesen schmalen Grat bewältigt und wie er mit den einzelnen Situationen umgeht, werden ihn als Person formen."

PC Games: Bei all den Drohnen und Luftschlägen: Seid ihr sicher, dass ihr da **Splinter Cell** entwickelt und nicht ein neues **Call of Duty**?
Parizeau: „Also ich bin schon sehr stolz auf die große Bandbreite von Möglichkeiten, die man im Spiel hat. Wir haben nur die Bandbreite der Aktionen zwischen Schleichen und Action erhöht, um möglichst viele Varianten im Hinblick auf die Spielweise zu geben. Wir haben eine Menge von Infiltrationsmechaniken wieder zurückgebracht, wie etwa das Messer oder nicht tödliche Taktiken; es gibt Geräte wie die Schock-Armbrust oder die Fähigkeit, die feindliche KI abzulenken. Auf der anderen Seite haben wir die Kampfmöglichkeiten natürlich ebenfalls erweitert."

DES FISHERS NEUE WAFFEN

Keine Fortsetzung ohne neue Ausrüstung: Sam Fishers Arsenal wird in Blacklist aufgestockt.

Natürlich nutzt der Agent aus Vorgängern bekannte Dinge wie seine Allzweck-Dreiaugen-Brille, die Snake-Cam, um unter Türen durchzugucken oder den Haftschocker für Nahkämpfe. Neu ist etwa die Armbrust (unten) oder eine Micro-Trirotor-Drohne, mit der Sam die Umgebung auskundschaften und Feinde markieren sowie ablenken kann.



ARMBRUST
Die handliche „Lautlose Waffe" kann zusammengeklappt werden und verschießt Pfeile mit unterschiedlichen Aufsätzen. Beliebt bei Pfützen: der Elektroschock-Pfeil.

herumstehenden Gegenständen (Fernseher, Waschbecken ...) „bekannt" machen.

Auf seinem Weg durch ein Terroristencamp setzt Fisher noch einige andere Dinge ein, die bei Fans der Serie sicherlich kontrovers diskutiert werden. Zwar sehen wir Sam schleichen, von Deckung zu Deckung gleiten, klettern, von Brüstungen hangeln und Wachen unbemerkt ausschalten (alles Dinge, die wir von einem **Splinter Cell** erwarten!), doch erweitern die Entwickler das offensive Arsenal des Kämpfers um einige für Fisher-Fans ungewohnte Accessoires: Kurz vor der Befragung Jadids etwa erreicht eine schwer gepanzerte Eskorte das Gebiet, angeführt von einem Jeep mit aufmontiertem schwerem Maschinengewehr. Sam, immerhin Chef der geheimsten, mächtigsten Anti-Terror-Organisation der Welt, ruft einfach einen Luft-Boden-Schlag, um das Fahrzeug in seine Einzelteile sprengen zu lassen. Er markiert nur kurz das Ziel, das sich wenige Sekunden später in Rauch auflöst.

Kurz darauf, nach Sams Begegnung mit Jadid (die dieser übrigens nicht überlebt hat, aber daran ist er selbst schuld, was schießt er sich auch in den Kopf), greift Sam per Fernsteuerung auf eine unbemannte Drohne zu, die er dann ganz in bekannter **Call of Duty**-Manier steuert, Dutzende Feinde mit dem montierten Maschinengewehr niedermäht und befestigte Stellungen mit Raketen dem Erdboden gleichmacht. Action-Fisher statt Schleich-Sam.

Nicht alles am neuen Splinter Cell hat unseren Geschmack getroffen: Einige Spielelemente wirken wie über das Ziel hinausgeschossen, andere deplatziert oder sogar geschmacklos. Die wichtigste Frage aber bleibt, wie viel **Splinter Cell**, also wie viel Schleichen, Subtilität und Heimlichkeit nun wirklich in **Blacklist** steckt. Davon konnten wir auf den Präsentationen der E3 leider viel zu wenig sehen, um uns ein anständiges Bild zu machen. Die Entwickler zeigten lieber actionbetonte Momente und stellten Schießereien, blitzschnelle Tötungen und Gewalt in den Vordergrund. Dass **Splinter Cell: Blacklist** dabei ein famos gut aussehendes Spiel ist, das einige von den Fans lange geforderte Dinge wieder einführt, ging dabei beinahe unter. Aus dem Kontext gerissene Szenen zu beurteilen ist dabei immer schwierig. **Splinter Cell: Blacklist** wird mit Sicherheit kein schlechtes Spiel. Ob es mit Drohnensteuerung, wilden Ballereien und fiesen Folterungen aber vielleicht übers Ziel hinausschießt, wird sich zeigen. ❑

In die Enge getrieben nimmt Sam Fisher feindliche Streitkräfte als menschliches Schutzschild und Überlebenspfand.

EINSCHÄTZUNG

Robert Horn

Ich hasse es, meckern zu müssen. Besonders bei einer derart guten und traditionsreichen Serie. Und vielleicht bin ich auch der Einzige, der den Gewaltgrad des Spiels als abstoßend empfindet oder Sams Haudrauf-Aktionen als unpassend. Vielleicht steht der Rest der Welt ja drauf. Oder dieser winzige Ausschnitt des Spiels spiegelt gar nicht wider, welch schöne Schleicheinlagen **Blacklist** bieten wird. Muss denn jeder Videospielheld heutzutage alles können?

GENRE: Action
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Ubisoft Toronto
TERMIN: 1. Quartal 2013



MESSE-EINDRUCK **GUT**

Knallhart inszenierte Schleich-Action mit einer gehörigen Portion Gewalt. Ist das noch **Splinter Cell**?

TRAILER AUF E3-DVD

ANGESPIELT

Immer wenn er eine Jadestatue gefunden hat, darf Wei Shen im Dojo zur Belohnung eine neue Kombo-Attacke lernen.

Rund 60 Vehikel wird es in **Sleeping Dogs** geben – Motorräder, Roller, Sportwagen, aber auch Trucks und Boote.

Sleeping Dogs

Von: Stephan Freundorfer

Sanfte Massagen und wilde Prügeleien: Wir besuchten das virtuelle Honkgong!

So langsam wachen die „schlafenden Hunde" auf! Die Entwickler von United Front Games arbeiten mit Hochdruck an ihrem Hongkong-Abenteuer **Sleeping Dogs**. Dass sie bei der Ausgestaltung des Open-World-Spiels schon weit gekommen sind, konnte das kanadische Team nun beweisen: Wir durften eine Beta-Version im Hamburger Square-Enix-Hauptquartier und auf der E3 anspielen. Einzige Bedingung: Unser Undercover-Cop Wei Shen durfte sich nur im Stadtviertel North Point herumtreiben – der Rest des weitläufigen Schauplatzes Hongkong Island blieb tabu. Macht aber nichts, denn auch in North Point gibt es genug zu sehen und zu tun.

Wir starten in Wei Shens Appartement. Noch ist der Held nicht weit gekommen bei seinem Undercover-Einsatz: Sein Zuhause ist ein heruntergekommenes Rattenloch mit verklebten Fenstern, siffigen Wänden und speckiger Matratze – ein Nickerchen stellt die Uhr der Spielwelt sechs Stunden vor, andernfalls spielen Sie rund eine Stunde, um einen Tag vergehen zu lassen. Im Kühlschrank liegen Energy Drinks, die Wei einen kurzen Attributsbonus gewähren. Das gilt auch für andere Speisen und Getränke, die es in Supermärkten und Imbissbuden zu kaufen gibt, oder für gefühlvolle (dem Spieler aber verborgen bleibende) Massagen durch halbnackte Animierdamen. Nicht nur diese „Buffs" erinnern an Rollenspiel-Mechaniken – auch der Kleiderschrank bietet RPG-Parallelen: In **Sleeping Dogs** gibt es Klamotten-Sets. Tragen Sie etwa Unterhemd, Hose und Schuhe eines typischen Hinterhof-Schlägers, verursacht Ihr Alter Ego fünf Prozent höheren Nahkampfschaden – so etwas motiviert zum Stöbern in den zahllosen Geschäften. Wer sich gut umsieht, findet zudem oft nutz- und sammelbare Objekte. So sind in der Stadt kleine Schreine verteilt, an denen Wei Räucherstäbchen entzündet – sind fünf Schreine entdeckt, wächst der Lebensbalken ein wenig an. Sie finden



Faustrecht: Die Kämpfe in **Sleeping Dogs** sind dynamisch und dank der interaktiven Umgebung stets für eine Überraschung gut.


Fertig ausgebildet, verfügt Wei Shen über ein Dutzend sehenswerter Kombo-Attacken.

SOCIAL HUB: HERAUSFORDERUNG ZUM VERGLEICHEN UND ANGEBEN

Natürlich lebt **Sleeping Dogs** zunächst mal von seiner breit angelegten Solo-Story, die sich innerhalb einer vielen Quadratkilometer großen, exotischen Stadtlandschaft entspinnt. Um die Spieler aber auch abseits von Wei Shens Undercover-Einsatz bei Laune zu halten und zum ausgedehnten Besuch von Hongkong Island zu motivieren, bauen die Entwickler eine Unzahl an Herausforderungen, Achievements und Statistiken ein. Sie alle sind im sogenannten „Social Hub" einsehbar, einem Menü, das Ihnen sämtliche Details zu erledigten Missionen, bestandenen Challenges und erhaltenen Auszeichnungen liefert und Ihre Leistungen mit denen Ihrer Online-Freunde sowie der Weltrangliste vergleicht. Sollte Sie das Ergebnis eines Freundes wurmen, können Sie vom „Social Hub" aus sogar jederzeit eine abgeschlossene Mission neu starten, um sie schneller und geschickter zu bewältigen. Aber auch während Sie die Straßen Hongkongs unsicher machen, sind Sie ständig in Konkurrenz mit aller Welt – sofern Sie denn online sind. Sie machen einen Wheelie, springen über eine Rampe, liefern sich eine Verfolgungsjagd mit der Polizei: Sofort wird in der Bildschirmecke angezeigt, wie weit oder schnell Sie im Vergleich zur restlichen **Sleeping Dogs**-Spielergemeinde sind. Kompetitive Naturen dürften also ziemlich motiviert sein, an ihren Fähigkeiten (und denen von Wei) zu feilen.

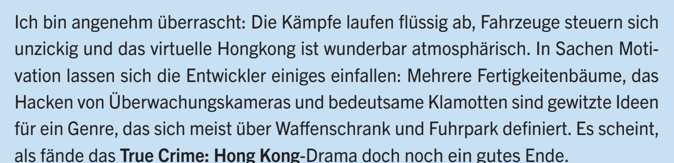

Etwa 100 „Statistik-Herausforderungen", vom längsten Wheelie bis zum weitesten Sprung, entdecken Sie in den Straßen Hongkongs.

auch herrenlose Aktenkoffer, deren Inhalt Sie einsacken können. Oder Sie laufen in einer Seitenstraße ein paar Rowdys in die Arme: Verprügeln Sie zehn der Ganoven, um anschließend einen Sicherungskasten zu hacken (was durch eine Knobelei im **Mastermind**-Stil geschieht) und das Bild der Überwachungskamera anzuzapfen. In Weis Bude steht nämlich ein Fernseher, über den Sie nach erfolgreichen Kamera-Hacks viele Ecken der Stadt beobachten können. Bekommen Sie dabei mit, wie ein Drogendealer seine Waren vercheckt, markieren Sie diesen und lassen ihn von Polizei-Kollegen festnehmen – als Belohnung winken Cop-Punkte.

Als Undercover-Detective arbeitet Wei Shen für alle Seiten – die Polizei, die Triaden und sich selbst. Hauptmissionen, die er im Auftrag der Kollegen erledigt, füllen ebenso die Cop-Punkteleiste wie das Hochnehmen von Organhändlern oder Drogenkurieren. Wird ein neuer Level erreicht, darf man in einem Fertigkeitenbaum ein „Cop Upgrade" als Belohnung freigeschalten – schnelleres Schießen zum Beispiel oder der „Kofferraum-Schlüssel", der Ihnen den Zugang zum Waffenarsenal umherstehender Polizeiautos ermöglicht. Erledigen Sie hingegen Missionen für die Triaden, so winken „Triad Upgrades", die sich um Nahkampffähigkeiten und -Boni drehen. Und dann arbeiten Sie durch das Erledigen kleiner und großer Gefallen auch noch am „Face-Level" – Ihrer Ehre.

Es gibt rund hundert dieser Nebenaufträge, die Sie von Bewohnern Hongkongs annehmen. Einen solchen Gefallen tun wir einer Ladenbesitzerin, die ihren Shop mit ein paar hübschen Fotos aufmöbeln will. Daher fahren wir zu einer malerischen Tempelanlage und an den Strand, um mit unserem Smartphone ein paar hübsche Schnappschüsse zu machen. Keine große Sache, aber eine nette Abwechslung zur brutalen Arbeit als vermeintlich skrupelloser Gangster. Auch über den Face-Level werden Boni freigeschaltet – zum Beispiel ein größerer Wirkungsgrad von Speisen und Getränken oder ein Rabatt beim Klamottenkauf. Schlussendlich entwickelt sich Wei auch durch Kampfsporttraining weiter: In der Stadt sind Jadestatuen verstreut, die Sie suchen und in einem Dojo abliefern sollen. Für jedes der Fundstücke dürfen Sie eine neue Angriffskombo lernen, wobei Sie erst gegen eine Horde Mitschüler bestehen müssen, um die Attacke endgültig in Ihr Arsenal zu übernehmen.

Da wir bei unserem Probespiel keine einzige Feuerwaffe in die Finger bekommen, nutzen wir umso öfter Hände und Füße, um die Ganoven zur Strecke zu bringen. Dabei bestätigt sich unser bisheriger Eindruck von den Prügeleien: Die Steuerung ist eingängig, das Gegnerverhalten vielfältig und das Kontersystem gelungen. Nahkämpfe laufen flüssig ab und machen Spaß, nicht zuletzt durch die Möglichkeit, die Umgebungen für (oft blutige) Finishing Moves zu nutzen. Aber auch die Handhabung der Autos und Motorräder haben die Entwickler gut hinbekommen: Die Vehikel fühlen sich unterschiedlich an, lassen mit nachsichtiger Arcade-Physik aber ebenso actionreiche wie frustarme Verfolgungsjagden zu. **Sleeping Dogs** biegt unverkennbar in die Zielgerade ein – und scheint dabei noch einige Plätze gegenüber der Open-World-Konkurrenz gutmachen zu können. ❑



EINSCHÄTZUNG

*Stephan Freundorfer**

Ich bin angenehm überrascht: Die Kämpfe laufen flüssig ab, Fahrzeuge steuern sich unzickig und das virtuelle Hongkong ist wunderbar atmosphärisch. In Sachen Motivation lassen sich die Entwickler einiges einfallen: Mehrere Fertigkeitenbäume, das Hacken von Überwachungskameras und bedeutsame Klamotten sind gewitzte Ideen für ein Genre, das sich meist über Waffenschrank und Fuhrpark definiert. Es scheint, als fände das **True Crime: Hong Kong**-Drama doch noch ein gutes Ende.

GENRE: Action-Adventure
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: United Front Games
TERMIN: 17. August 2012

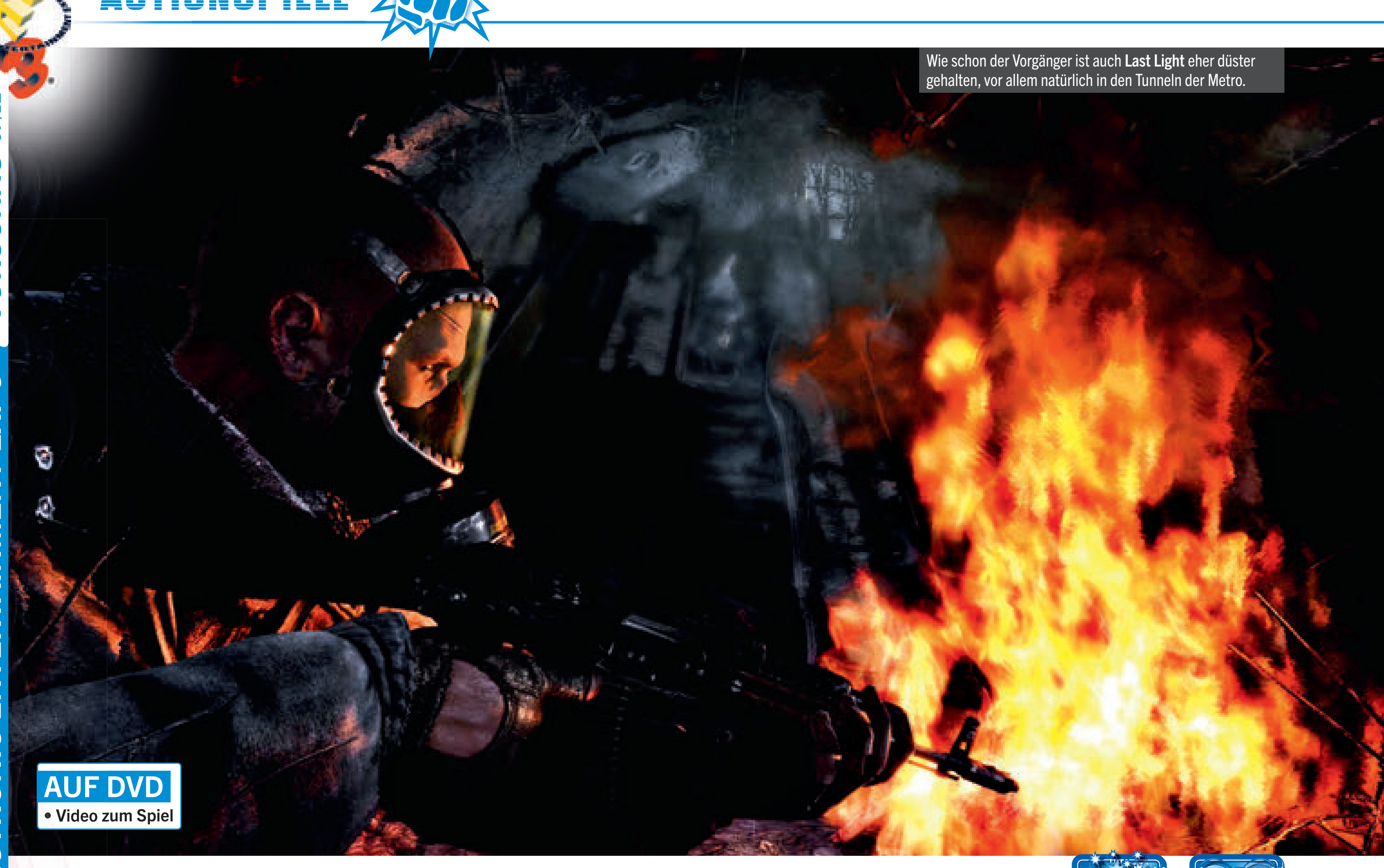


MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Was lange währt, wird bunt und blutig: Vielversprechendes Open-World-Abenteuer mit leichten RPG-Einflüssen.

*Stephan Freundorfer ist freier Redakteur





Wie schon der Vorgänger ist auch **Last Light** eher düster gehalten, vor allem natürlich in den Tunneln der Metro.

TOP-GRAFIK

ÜBERRASCHEND GUT

Metro: Last Light

Von: Sascha Lohmüller

Der Nachfolger von Metro 2033 schickt Sie erneut in die Moskauer U-Bahn und auf die postatomare Erdoberfläche.

Der Vorgänger von **Metro: Last Light**, **Metro 2033**, verstand es bereits, klassisches Ego-Shooter-Gameplay mit Schleich- und Horroreinlagen zu versehen. Für den zweiten Teil haben sich die ukrainischen Entwickler von 4A Games vorgenommen, von allem ein wenig mehr reinzupacken: mehr Action, mehr Schleicheinlagen, mehr Erkundung, mehr Rollenspielelemente und mehr Survival-Horror-Passagen. Bereits im Vorfeld der E3 bekamen wir von THQ in London einen Level letzterer Kategorie präsentiert.

Zum Verständnis der Geschehnisse umreißen wir kurz die Story des Vorgängers beziehungsweise der gleichnamigen Buchvorlage: Ein atomarer Krieg hat die Welt verwüstet, die Bewohner von Moskau flüchteten sich in die nächstgelegenen U-Bahn-Stationen. Eine knappe Generation später kennen die Menschen das Leben an der Oberfläche nicht mehr und haben sich an die Realität in den dunklen Schächten der Moskauer Metro gewöhnt. Auch der junge Artjom, Hauptcharakter des ersten Buchs und Spiels, kann sich kaum noch an die Zeit vor dem atomaren Zwischenfall erinnern. Da seine Heimatstation von dunklen Wesen bedroht wird, macht sich Artjom auf die Suche nach Hilfe und Antworten und begegnet dabei freundlich wie feindlich gesinnten Menschen, seltsamen, gefährlichen Wesen und unerklärlichen Phänomenen – eine hervorragende Basis für ein spannungsgeladenes Spiel. In **Last Light** ist Artjom einmal mehr der Protagonist, denn das Spiel erzählt anders als der Vorgänger eine eigene Geschichte, unabhängig von irgendwelchen Buchvorlagen. Eine gute Entscheidung, schließlich stieß der recht langweilige und gemächliche Buch-Nachfolger **Metro 2034** bei vielen Fans auf wenig Gegenliebe.

Was genau Artjom nun aber in Last Light erlebt, was ihn antreibt, daraus macht THQ zur Zeit noch ein großes Geheimnis. Im Level, der uns vorgestellt wurde, versucht er auf jeden Fall, von einer Metro-Station zur nächsten zu gelangen. Als wäre das aufgrund fieser Monster und verfeindeter Fraktionen nicht schon schwer genug, müssen Artjom und sein Begleiter dabei sogar einen Weg an der Erdoberfläche in Kauf nehmen. Der Tunnel, der die beiden Stationen verbindet, ist nämlich eingestürzt. Also bleibt den beiden Helden nichts anderes übrig, als von einem Metro-Eingang zum nächsten zu hetzen und darauf zu hoffen, dass von den Monstern und Mutanten in Moskaus Straßen keiner etwas davon mitkriegt. Bereits die ersten Schritte an der Oberfläche machen deutlich: Stimmungstechnisch tischen uns die Entwickler mit **Last Light** wieder einmal einen Leckerbissen auf. Als Artjoms Begleiter das durch die Wolkendecke brechende Sonnenlicht erblickt, überschlägt sich seine Stimme vor Freude und Ehrfurcht. Als wenig später die Sonne verschwindet und ein Gewitter aufzieht, erhellen beeindruckend animierte Blitze das Geschehen, während der einsetzende Regen

In den Ruinen der Stadt finden Sie tote Stalker, das sind Menschen, die an der Oberfläche nach Wertgegenständen suchen. Oft haben sie Munition oder Luftfilter dabei.

Dass dieser geflügelte Herr nichts Gutes im Schilde führt, lässt sich unschwer erahnen. Nur mit Müh und Not und viel Feuerkraft beseitigt man ihn.

In einem abgestürzten Flugzeug voller Skelette werden Artjom und sein Begleiter von Halluzinationen heimgesucht – beängstigend!

unseren Visor benetzt, sodass Artjom ihn regelmäßig abwischen muss. So unwichtig ein solches Detail klingen mag, so unfassbar bedeutend ist es für die dichte Atmosphäre des Spiels. Ebenfalls sehr stimmig: Die Lebensdauer von Luftfiltern für Ihre Gasmaske lesen Sie an Ihrer Armbanduhr ab statt an schnöden Menüeinblendungen.

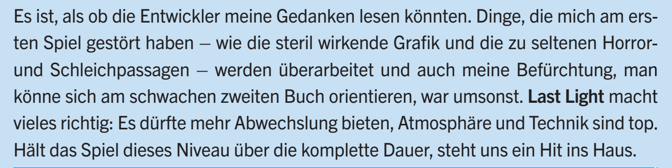
Noch bevor der erste Gegner erscheint, setzt die Horror-Stimmung ein: Wände sind von humanoiden Schatten überzogen, die aber niemand wirft, verdächtige Geräusche erklingen aus jeder Ecke. Als dann ein abgestürztes Flugzeug durchquert werden muss, in dem noch die Skelette der Crew und Passagiere hocken, nimmt das Ganze sogar Psycho-Horror-Ausmaße an. Eine Halluzination lässt die beiden Helden den Flugzeugabsturz nacherleben. Interferenzen beim Anflug, ein Atompilz, der das Cockpit erhellt, Schreie, panisch agierende Piloten und schließlich ein Lichtblitz – das ist großes Atmosphäre-Kino. Benommen flüchten die beiden Metro-Reisenden aus dem Wrack. Ein paar Meter weiter werden sie aber schon von einem fliegenden Monster attackiert. Mit Müh und Not entledigen sie sich des geflügelten Ungetüms. Zeit zum Ausruhen bleibt ihnen jedoch nicht. Durch die Kampfgeräusche angelockt, greift ein Rudel hundeähnlicher Mutanten das Duo an. Nun hilft kein Kämpfen mehr, Artjom und sein Begleiter nehmen die Beine in die Hand und erreichen mit letzter Kraft die Schleuse zur U-Bahn-Station. Während deren Wachmannschaft langsam das Tor öffnet, nimmt der Strom an heraneilenden Mutanten-Hunden jedoch kein Ende – die Präsentation hingegen schon. Die Tatsache, dass alle anwesenden Journalisten erst einmal durchatmen, zeigt, dass 4A Games mit diesem Abschnitt alles richtig macht. Das Tempo ist hervorragend, die Atmosphäre unfassbar dicht und selbst wenn der erste Schuss erst kurz vor Ende des gezeigten Levels fällt, kommt eine ungeheure Spannung auf – hoffentlich zieht sich dies durch das ganze Spiel. ❏



Die Licht- und Wettereffekte sorgen für eine dichte Atmosphäre und werden in das Spielgeschehen eingewoben – etwa wenn Sie Schatten sehen, sobald es blitzt.

EINSCHÄTZUNG

Sascha Lohmüller



Es ist, als ob die Entwickler meine Gedanken lesen könnten. Dinge, die mich am ersten Spiel gestört haben – wie die steril wirkende Grafik und die zu seltenen Horror- und Schleichpassagen – werden überarbeitet und auch meine Befürchtung, man könne sich am schwachen zweiten Buch orientieren, war umsonst. **Last Light** macht vieles richtig: Es dürfte mehr Abwechslung bieten, Atmosphäre und Technik sind top. Hält das Spiel dieses Niveau über die komplette Dauer, steht uns ein Hit ins Haus.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 4A Games
PUBLISHER: THQ
TERMIN: 1. Quartal 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Atmosphäre ist schlichtweg fantastisch und steht dem Vorgänger wie auch den Büchern in nichts nach!





Auf sich allein gestellt, schlägt sich Agent 47 in seinem fünften Abenteuer unter anderem durch Chicago.

DAS IST NEU

- **Mehr Zugänglichkeit**
Per Instinkt-Modus werden Feinde und Zielpersonen farblich hervorgehoben und außerdem je nach Schwierigkeitsgrad Informationen über die Umgebung sowie Laufwege der Gegner angezeigt.
- **Neue Engine**
Die neue Glacier-2-Technologie ermöglicht neben einer hervorragenden Optik auch das Darstellen von Hunderten nicht geskripteter NPCs.
- **Neue Shooter-Mechanik**
Mittels Point-Shooting-Funktion können mehrere Gegner in Zeitlupe markiert und dann in einer spektakulären Action-Sequenz ausgeschaltet werden.

ANGESPIELT

TRAILER AUF E3-DVD

Hitman: Absolution

Von: Toni Opl

Agent 47 ist zurück und macht diesmal Jagd auf seine einstigen Auftraggeber.

Verraten, verkauft und zum Abschuss freigegeben – in seinem fünften Abenteuer findet sich der in einem Genlabor gezüchtete Auftragskiller 47 inmitten einer finsteren Verschwörung wieder. Der erste Trailer zum Spiel verriet bereits, dass der Hitman im fertigen Spiel Diana Burnwood, seiner ehemaligen Kontaktperson bei der International Contract Agency, einen vermutlich wenig erfreulichen Besuch abstatten wird. Er kann niemandem mehr vertrauen und wird zudem von der Polizei gejagt. Auf der diesjährigen E3 konnten wir bereits zwei Szenarien des Abenteuers selbst anspielen. Der erste Level nannte sich „The King of Chinatown", danach gab's einen Abstecher in die „Streets of Hope".

Hitman: Absolution wird fünf Anforderungsstufen bieten, von „Easy" bis „Purist". Die Auswahl hat Auswirkungen darauf, wie viele Treffer die Spielfigur wegstecken kann, wie aggressiv sich Gegner verhalten und wie beharrlich sie verdächtigen Vorkommnissen auf den Grund gehen. Vor allem aber bestimmt der Schwierigkeitsgrad die Anzahl der Informationen, die der neue Instinkt-Modus preisgibt.

Auf Knopfdruck schärft Agent 47 seine Sinne, was dem Spieler zahlreiche Vorteile verschafft: So werden Zielpersonen und Feinde farbig markiert, Textinfos zu Schlüsselpositionen auf der Map eingeblendet und die Laufwege der Gegner angezeigt. Klar: Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto weniger Hilfestellung gibt es und desto seltener kann man auf den Instinkt-Modus zurückgreifen.

Ein zwielichtiger Auftraggeber namens Birdie will, dass wir einen Gangsterboss ausschalten, der sich selbst zum neuen König von Chicagos Chinatown-Viertel ernannt hat. Wir schreiten durch ein mit asiatischen Ornamenten verziertes Tor auf einem großen, überaus belebten Platz. Es wimmelt vor Leuten, überall gibt es Marktstände mit frischem Gemüse und Speisen aus dem Wok, Verkäufer preisen lautstark ihre Waren an. Wir wühlen uns etwas durchs Gedränge und stoßen schließlich auf einen Pavillon in der Mitte des Platzes, in dem sich die Zielperson aufhält – umringt



Nachdem wir den Dealer erledigt und ihm die Klamotten geklaut haben, verstauen wir ihn in einem Müllcontainer.

Die Cops von Chinatown sind zwar korrupt, stellen aber vermeidbare Opfer dar und sollten daher nur im Notfall angegriffen werden.

von geschmierten Cops, die ihr als persönliche Leibwache dienen. Wir beobachten die Szene eine Weile und heften uns dann an die Fersen des Ganoven, der scheinbar auf dem Weg zu einem der Imbissstände ist. In einer etwas abgelegenen Gasse bleibt unser Ziel plötzlich vor einem offenen Kanalschacht stehen. Wir vergewissern uns schnell, dass niemand in unsere Richtung sieht, befördern den Boss mit einem beherzten Schubs in das Loch und ziehen unbemerkt von dannen. Zielperson eliminiert, Mission erfüllt! Allerdings ist unsere erreichte Punktzahl überaus mager, zudem wurden wir irgendwo von einer Sicherheitskamera aufgezeichnet. Die begehrte „Stiller Attentäter"-Auszeichnung können wir uns damit abschminken. Also auf zu einem neuen Versuch. Und noch einem. Und noch einem …

Mit jeder neuen Runde finden wir weitere hinterhältige Wege, um unserem Opfer den Garaus zu machen: Man hat unter anderem die Möglichkeit, an einem der Stände giftigen Fugu-Fisch zu mopsen und damit das Mittagessen der Zielperson zu vergiften. Sofern man das versteckte Waffenlager in einem der kleinen Seitengässchen entdeckt, kann man auch eine Sprengladung am Wagen des Gangsterbosses anbringen. Ein Tritt gegen die Karre aktiviert die Alarmanlage des Fahrzeugs, die wiederum dessen Eigentümer auf den Plan ruft. Sobald er sich dem Auto nähert, drückt man den Fernzünder und … BOOM! Wie in den Vorgängern ist es auch in **Hitman: Absolution** möglich, sich zu verkleiden und damit Zutritt zu Arealen zu erhalten, in denen man im schwarzen Anzug zu viel Aufmerksamkeit erregt. Weil 47 nicht wirklich als asiatischer Wok-Schwenker durchgeht, entscheiden wir uns, in den Jogginganzug des Dealers zu schlüpfen, der von der Zielperson telefonisch herbeigerufen wird, um eine Ladung Koks heranzuschaffen. So legen wir den Dealer in einem Hinterhof schlafen, vergiften die bestellten Drogen wieder mit Fugu und überreichen sie dem Opfer, das kurze Zeit später tot zusammenbricht. Und mit dem Benzinkanister, den wir gefunden haben, kann man sicher auch noch fiesen Schabernack treiben. Rambo-Aktionen sind theoretisch auch möglich, rufen allerdings zunächst sämtliche Polizeikräfte und später auch schwer bewaffnete Sondereinsatzkommandos auf den Plan.

In der zweiten Mission machen wir mit Agent 47 die Kleinstadt Hope unsicher. Diese wirkt wie aus den 50er-Jahren, inklusive einer Grease-Rocker-Gang und alten Straßenkreuzern. Wir sind auf der Su-

Die neue Glacier-2-Engine lässt beim Chinatown-Level eindrucksvoll die Grafikmuskeln spielen.

Ein offenes Feuergefecht mit der Polizei in den Straßen von Hope – keine gute Idee! Die Cops dürften alsbald Verstärkung anfordern.

che nach einem Gangster namens Lenny, der wichtige Informationen für uns hat. Das Ziel ist, Lenny zu entführen, nicht zu töten. Vorher müssen wir allerdings fünf Mitglieder der Cougars-Gang ausschalten, um überhaupt an die Zielperson heranzukommen.

Wieder kundschaften wir zunächst Laufwege aus, suchen nach Verstecken und Möglichkeiten, unbemerkt vorzugehen. Wir schalten Radios ein, um Personen abzulenken, besänftigen einen Wachhund mit einem Knochen, verkleiden uns als Automechaniker, sabotieren eine Hebebühne und jagen mit Sprengstoff und einer defekten Gasleitung ein Gebäude in die Luft. Weil das Feuer die Leiche entsorgt und Verwirrung verursacht, bleiben wir unerkannt. Das eigentliche Ziel, Lenny, knöpfen wir uns später in einem Friseursalon vor.

Frühere Hitman-Spiele waren keine grafischen Meilensteine. **Absolution** hat uns jedoch selbst in dieser frühen Version ziemlich beeindruckt. Die neue Glacier-2-Engine erzeugt nicht nur extrem detailreiche Umgebungen mit sehr schicken Lichteffekten, sondern kann auch Hunderte nicht geskripteter, eigenständig handelnder NPCs darstellen, ohne ins Schwitzen zu kommen. Das gibt Agent 47 die Möglichkeit, in Menschenmassen unterzutauchen, was er sich wohl zusammen mit seinen neuen Kletterkünsten von Meuchelkollege Ezio abgeschaut hat. Zudem haben sich die Entwickler anscheinend auch von **Splinter Cell: Conviction** inspirieren lassen. Mittels der neuen Point-Shooting-Funktion können Sie nun in Zeitlupe Körperstellen eines oder mehrerer Gegner markieren. Anschließend werden die Ziele in einer spektakulären Action-Sequenz à la John Woo ausgeschaltet.

Die neue Engine ist aber nicht nur für die gelungene Optik verantwortlich, auch auf den Sound hat sie großen Einfluss. Immer dann, wenn sich die Handlung zuspitzt und etwas Dramatisches zu geschehen droht, ändert sich langsam und unauffällig die Hintergrundmusik, was erheblich zur tollen Atmosphäre beiträgt. Zudem ist es wirklich beeindruckend, zu sehen, wie die Dinge in **Hitman: Absolution** einander beeinflussen. Ein wenig Krach hier, ein leichter Schubser da – Personen reagieren auf Geräusche und Ungewöhnliches, lassen sich locken und foppen, was jede Menge lustige Experimente verspricht.

Mit der Gamepad-Belegung sind wir sofort gut zurechtgekommen. Agent 47 steuerte sich zwar etwas gemächlich, aber dennoch direkt durch Chinatown. Der Einsatz von Schusswaffen war so präzise, wie es sich für einen Profikiller gehört. ❑



Agent 47 weiß, wo der Hammer hängt. Zieht die Klempner-Verkleidung oder fliegt unsere Tarnung dennoch auf? Hochspannung pur!

EINSCHÄTZUNG

Toni Opl

In der **Hitman**-Reihe muss man sich den Spielspaß ein Stück weit auch selbst schaffen. Die einfachste Lösung ist selten die beste; es gibt immer elegantere, unauffälligere Wege zum Ziel. Normalerweise bin ich überhaupt kein Geduldsmensch, aber die Welt, die die neue Engine hier auf den Screen zaubert, lädt in Verbindung mit zahlreichen Herausforderungen und Trophäen wirklich zum Herumexperimentieren ein. Ein weiterer Grund, sich auf den Herbst zu freuen!

GENRE: Action
PUBLISHER: Square Enix
ENTWICKLER: IO Interactive
TERMIN: 20. November 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Ein äußerst makabrer, aber extrem spaßiger Experimentier-Baukasten – und eines der Messe-Highlights!

Ganz tief da unten befindet sich die Unterwelt von Coruscant, dem galaktischen Regierungsplaneten.

TOP-GRAFIK · STARKE LIZENZ · TRAILER AUF E3-DVD

Star Wars 1313

Von: Wolfgang Fischer/ Sebastian Stange

Auf Boba Fetts Spuren: Spielen Sie einen Kopfgeldjäger im Star-Wars-Universum!

Um das neueste **Star Wars**-Spiel aus dem Hause Lucas Arts richtig zu verstehen, müssen Sie einen kurzen Exkurs zum Thema Coruscant ertragen. Der Regierungsplanet der Galaktischen Republik ist komplett von Gebäuden übersät, besitzt praktisch keine natürliche Oberfläche mehr. In den **Star Wars**-Filmen bestaunten Sie immer wieder das endlose Meer aus Wolkenkratzern. Ganz oben angekommen ist man in Coruscant dann, wenn man sich tatsächlich das Leben in den oberen Etagen leisten kann. Doch weiter unten, fern von blauem Himmel und Sonnenlicht existiert eine ganz andere Welt. In den tiefen Schluchten zwischen den Gebäuden existiert eine zwielichtige Parallelgesellschaft: Schmuggler, Verbrecher, Prostituierte und allerlei Gestrandete leben dort im immerwährenden Kunstlicht und im konstanten Lärm von Generatoren und Fabrikanlagen. In und um Etage 1313, also tief in dieser Unterwelt, spielt das neue **Star Wars**-Abenteuer. Daher der eigenwillige Titelzusatz.

In 1313 erleben Sie eine Karriere als Kopfgeldjäger. Viele von Ihnen werden sofort an Boba Fett denken, den aus dem Film bekannten, ikonischen Kopfgeldjäger mit seinem markanten Kampfhelm. Doch in den uns gezeigten Spielabschnitten begegnen wir zwei gänzlich unbekannten Gesichtern. Es handelt sich laut den Entwicklern um Behelfs-Charaktere – Platzhalter für die wahren Helden des Spiels, wer auch immer die sein mögen. Auch die Story will man uns nicht im Detail verraten. Um das Leben in


Die Deckungsmechanik ist Shooter-typisch und sollte daher problemlos funktionieren.


Die tollen Zwischensequenzen gehen nahtlos ins Gameplay über. Eine fantastische Inszenierung!



Die Actionszenen im Spiel sind handwerklich hervorragend gemacht. Absolute Kinostimmung!

Noch erscheinen uns die Waffen als nicht wuchtig genug. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau!

KLARE INSPIRATION: UNCHARTED 3

Sonys PS3-exklusive Spielereihe setzt bereits seit einigen Jahren auf tolle Inszenierung, gute Sprecher und eine solide Shooter-Mechanik.

Von Sonys **Uncharted**-Spielen sind seit 2007 vier Titel erschienen – drei davon exklusiv für PS3, einer für PS Vita. In jedem steuern Sie den charismatischen Schatzsucher Nathan Drake durch Abenteuer in der ganzen Welt. Und alle basieren auf demselben Rezept: Grandiose Optik, Deckungssystem, griffige Shooter-Action, spektakuläre Klettertouren und famose Sprecher, die auch während des Gameplays munter plappern.

Mit Uncharted 3 erschien Ende 2011 ein wahres Action-Meisterwerk. Noch krasser inszeniert, noch bombastischer und ja … oftmals noch linearer. Und speziell **Uncharted 3** kam uns in den Sinn, als wir **Star Wars 1313** in Aktion erlebten. Die Shooter-Mechanik, die Inszenierung und die Art und Weise, wie Klettereien, Geballer, Actionszenen und Zwischensequenzen ineinander übergehen, ist verdammt ähnlich!



Coruscants Unterwelt soll es gehen, um eine kriminelle Verschwörung und die Tatsache, dass man keine Jedi-Kräfte braucht, um im Kampf erfolgreich zu sein, so lange man clever, dreist und verwegen ist.

Sehr freimütig waren die Macher immerhin beim Thema Technik. Stolz wiesen sie darauf hin, dass die ganze Lucasfilm-Organisation am Spiel beteiligt sei. Skywalker Sound kümmert sich um den Ton, die Effektspezialisten von Industrial Light & Magic arbeiten an der Grafik und für die Animationen der Charaktere sprang Lucasfilm Animations ein. Man setzt übrigens voll auf das Performance-Capturing-Verfahren: Stimme, Bewegungen und Mimik eines realen Schauspielers werden in einem Rutsch aufgenommen und digitalisiert.

Das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen! Der kurze Demo-Level strotzt vor Atmosphäre, die Spielhelden wirken sympathisch und charismatisch – das sollen wirklich nur Platzhalter sein? – und die Action ist mitreißend wie in einem Kinofilm. Gezeigt wurde etwa eine Kletterpassage an der Außenhülle eines brennenden Raumgleiters, der praktisch unter den Füßen der Spielfigur in Einzelteile zerbricht. Außerdem gab es einige Schießereien mit ein paar Droiden. Dabei wird auf ein klassisches Deckungssystem gesetzt: Sie suchen Schutz, arbeiten sich von Deckung zu Deckung vor und feuern diverse Energiewaffen auf Ihre Widersacher ab. Das wirkte spielerisch alles andere als neu, begeisterte aber durch den tollen Gesamteindruck. Die Effekte, die Kulissen, die Sprecher, die Animationen – alles auf Top-Niveau.

Wir sind gespannt, ob das fertige Spiel durchweg derart linear und geskriptet verläuft und welche Facetten und Tiefen das finale Gameplay bietet. Ein allzu komplexer Titel scheint Sie hier aber nicht zu erwarten. Die Entwickler stellen eine möglichst packende Inszenierung sowie den ungewohnten Schauplatz klar in den Vordergrund. Wir finden: keine schlechte Idee! ❑

Die Gameplay-Demo zeigte den Kampf zwischen zwei Gleitern in diesem riesigen Schacht.

EINSCHÄTZUNG



Sebastian Stange

Direkt nach der Ankündigung und Präsentation des Spiels war ich ein wenig skeptisch: Doch nur ein lineares Actionspiel? Wird mir das Spaß machen? So ganz ohne Jedi-Kräfte? Doch je öfter ich mir die bislang veröffentlichten Spielszenen ansehe und je öfter ich über den interessanten Schauplatz nachdenke, desto spannender wird **Star Wars 1313** für mich. Eine temporeiche Hatz durch die Unterwelt des galaktischen Regierungsplaneten? Immer her damit!

GENRE: Action
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Lucas Arts
TERMIN: Nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Famos inszenierte, optisch beeindruckende Action mit einem erfreulich unverbrauchten Schauplatz!

Gestatten: Aiden Pearce. Hacker, Gesuchter und Herrscher über eine ganze Stadt.

KLASSE IDEE TOP-GRAFIK TRAILER AUF E3-DVD

Watch Dogs

Von: Robert Horn

Ubisofts düstere Zukunftsvision schlug auf der E3 ein wie eine Bombe – zurecht!

Plötzlich ist es totenstill in dem kleinen, uralten Theater am Broadway mitten in Los Angeles. Kurz vorher wurde noch geklatscht, getuschelt und gelacht, nun starren mehrere Hundert Zuschauer wie elektrisiert auf die Bühne. Dort stand wenige Sekunden zuvor Yves Guillemot, Gründer und Chef von Ubisoft. Yves hatte mit spärlichen Worten etwas Neues angekündigt und genau damit hatte niemand gerechnet. Überraschungen gibt es schließlich nicht mehr auf der E3, der wichtigsten Spielemesse der Welt. Ubisoft war das Kunststück dennoch geglückt. Und so bewunderten erstaunte und verzückte Journalisten am 4. Juni 2012 zum allerersten Mal Spielszenen von **Watch Dogs**.

Die Welt in nicht allzu ferner Zukunft: Die digitale Vernetzung ist unaufhaltsam vorangeschritten. Der gläserne Mensch ist Realität geworden, Informationen sind ein mächtiges Handelsgut. Computerprogramme haben die Steuerung der meisten elektronischen Systeme übernommen, alles ist miteinander verknüpft. Willkommen in der Gesellschaft 2.0!

Eines der größten und mächtigsten Programme, dass die Systeme ganzer Städte kontrolliert, ist ctOS. Die Software steuert aufklappbare Brücken, Überwachungskameras oder Ampeln und hat jeden Einwohner Chicagos (hier spielt **Watch Dogs**) im Blick, einfach durch die Verbindung zu ihren Smartphones. In dieser Stadt lebt auch Aiden Pearce, der etwas grummelig wirkende Held von **Watch Dogs**. Aus

DÜSTERE AUSSICHT

Was genau ist Watch Dogs? Wir erklären das ungewöhnliche Spielprinzip:

Ein Held, eine Stadt und eine spannende Spielmechanik sind die drei wichtigsten Komponenten des Open-World-Spiels. Daraus entsteht eine Mischung, die neugierig macht.



DER HELD
Die Hauptfigur Aiden Pearce ist ein noch unbeschriebenes Blatt. Wir wissen nur, dass er die Kontrolle über ctOS hat, bestimmte Leute jagt und selbst verfolgt wird. Er scheint einen Ruf in der Stadt zu haben.

DIE STADT
Chicago setzen die Entwickler beeindruckend und in toller Grafik in Szene. Die Straßen sind belebt, es wimmelt vor Menschen. So sieht Open-World aus!

DIE TECHNIK
Die spinnenbeinartigen Strahlen zeigen Jaidens Verbindung zu anderen Geräten. Benutzbare Terminals, Handys, Ampeln oder Geldautomaten leuchten dabei auf.

DIE WELT ALS WAFFE

Mit einem Handy kann Aiden Pearce die Elektronik in seiner Nähe beeinflussen:

Mit dieser Technik verschafft sich der Held Vorteile und richtet geplantes Chaos an. Die bekannten Funktionen finden Sie hier.

HANDYS BLOCKIEREN
Um für Verwirrung zu sorgen, blockiert der Held Funkfrequenzen, was fiese Störgeräusche erzeugt. Eine gute Ablenkung!

BRÜCKEN BEINFLUSSEN
Chicago ist die Stadt der Brücken. Viele von ihnen lassen sich für den Schiffsverkehr hochklappen. Das kann Aiden ausnutzen.

ZÜGE KONTROLLIEREN
In Aktion haben wir diese Fähigkeit noch nicht gesehen. Sollte Aiden mit dem Weichensystem von U-Bahnen spielen können, erwarten uns verheerende Zugunfälle!

AMPELN SCHALTEN
Durch geschicktes Umschalten von Ampelanlagen richtet der Held gehöriges Chaos auf den Straßen Chicagos an.

DIE MINI-KARTE
Die Karte am unteren rechten Bildrand zeigt relevante Dinge, etwa beeinflussbare Technik wie Ampeln oder Brücken. Interessant: Geldautomaten oder Bars sind ebenfalls eingezeichnet.

UNBEKANNT
Was diese Fähigkeiten zu bedeuten haben, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch unklar.

Gründen, die die Entwickler bisher noch nicht verraten haben, besitzt Aiden die praktische Gabe, ctOS zu kontrollieren. „Nutze die Stadt als Waffe" ist der Satz, den wir während der Präsentation auf der E3 am häufigsten zu hören bekommen.

Wow, das klingt interessant. Und zumindest in der Demo auf der Messe (das Video dazu finden Sie auf unserer E3-DVD) klappt diese Art der Umgebungsmanipulation reibungslos. Aiden nutzt eine Art Smartphone, um seine Umwelt zu beeinflussen. Vor einem Club, in den er normalerweise keinen Zutritt hat, stört er kurzerhand die Frequenzen sämtlicher mobiler Geräte um ihn herum. Passanten, Wartende und Türsteher reagieren irritiert, Aiden kann im nachfolgenden Chaos einfach durch die Vordertür spazieren. Drinnen scannt er die anwesenden Gäste und erhält so ziemlich intime Informationen über Beruf, Vermögen, mögliche Vorlieben, Krankheiten oder Vorstrafen. Ein wenig gruselig ist das schon.

Richtig heftig könnte die Fähigkeit Aidens werden, Ampeln nach seinem Willen zu schalten. Damit lassen sich prima Verkehrsunfälle provozieren, die etwa eine Zielperson aufhalten oder aber dem Helden selbst die Flucht ermöglichen. Das Spiel schreckt aber nicht davor zurück, die Unschuldigen zu zeigen, die bei einer so provozierten Karambolage Schaden nehmen. Sie müssen also damit leben, mitunter unbeteiligte Zivilisten in einen schrecklichen Autounfall zu verwickeln. **Watch Dogs** nimmt sich hier (im Gegensatz zur satirisch überzogenen **Grand Theft Auto**-Serie) sehr ernst und konfrontiert Sie mit Ihren Taten. Unendlich oft dürfen Sie die Spezialfähigkeiten Aidens übrigens nicht einsetzen. Das Smartphone des Helden besitzt einen Akku, der sich schnell entleert und nur nach und nach wieder auffüllt. Vor allen Dingen sind wir sehr gespannt darauf, wie weit die Entwickler ihr neues und spannendes Spielelement treiben. Was wird der Held alles beeinflussen und hacken können? Denken Sie ein wenig drüber nach,

Chicago sieht beeindruckend aus. In der amerikanischen Großstadt erleben Sie die Geschichte von **Watch Dogs**.

Aiden kann die Mobiltelefone fremder Leute scannen und erfährt so wichtige Details.

KEIN ACTIONSPIEL OHNE GEWALT: DAS KAMPFSYSTEM

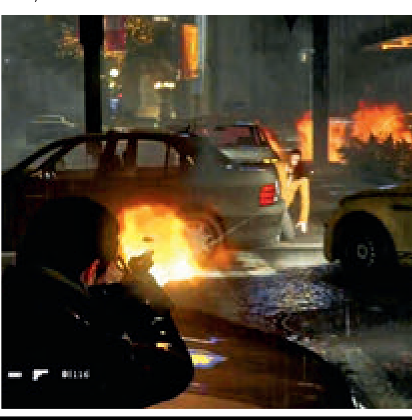
NAHKAMPF

Titelheld Aiden geht skrupellos und präzise zu Werke, wenn es nötig wird. In einer Szene nimmt er gekonnt einen Wachmann auseinander und prügelt ihn recht brutal zur Bewegungsunfähigkeit. Seine Hacking-Fähigkeit gibt ihm allerdings schon vor den Kämpfen einen entscheidenden Vorteil: Aiden sieht, wie hoch die Gewaltbereitschaft seines Gegenübers ist, was ihm einen zeitlichen Vorteil verschafft. Im Kampf selber schwingt er einen ausfahrbaren Schlagstock mit kalter Präzision. Wie genau die Kämpfe ablaufen, ist noch nicht klar. Sie sehen derzeit extrem toll inszeniert, aber doch wenig anspruchsvoll aus.



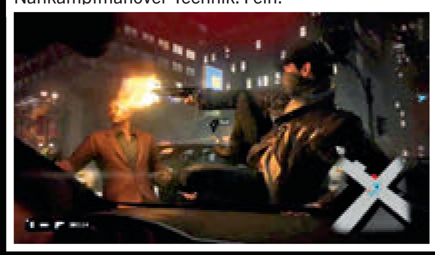
FERNKAMPF

Hacking-Fähigkeiten schützen Aiden nicht davor, ab und zu auch mal eine richtige Waffe benutzen zu müssen. Das macht er auch, noch dazu beeindruckend inszeniert. Aiden kann außerdem für einen kurzen Augenblick die Zeit verlangsamen und so mehrere Gegner in schneller Reihenfolge niederstrecken. Außerdem nimmt er Gefallenen Waffen ab. Das bisher gesehene Arsenal umfasst leichte Handfeuerwaffen aber auch Sturmgewehre und -pistolen. Besonders beeindruckt hat uns (neben der Optik) die Geräuschkulisse dieser Schießereien. **Watch Dogs** inszeniert diese Gefechte ernsthaft, hart und schnell.



NAHKAMPFMANÖVER

Wir erleben Aiden, wie er in einer flüssigen Bewegung über ein Auto hechtet und den Gangster dahinter niederstreckt. **Watch Dogs** besitzt also eine Nahkampfmanöver-Technik. Fein!



DECKUNGSSYSTEM

Passend zum Zeitgeist kann sich Aiden hinter Deckung kauern, rollt sich ab oder wirft sich blitzschnell über Hindernisse. In einem modernen Action-Spiel darf so etwas nicht fehlen.



die Vorstellung, sämtliche elektronischen Geräte zu manipulieren, ist verlockend! Kann der Held sich etwa an Geldautomaten frei bedienen? Polizisten auf gefälschte Fährten locken? Elektronische Identitäten anderer Personen annehmen? All diese Dinge bleiben aber vorerst ungeklärt.

Dementsprechend hoch stapeln sich die Fragen, die sich nach der knapp zehnminütigen Präsentation stellen. Denn am Ende wird kurz angedeutet, dass **Watch Dogs** einen Mehrspieler- oder Koop-Modus beinhalten wird, der es Freunden erlaubt, in das eigene Spiel einzugreifen. Informationen hierzu sind vage, allerdings erklären die Entwickler, dass Freunde jederzeit Ihren Missionsstatus einsehen und sich dann überlegen können, Ihnen entweder zu helfen oder Sie herauszufordern. Vielleicht arbeitet Ubisoft an einem ähnlichen System wie es im auf Eis gelegten **The Crossing** von den Arkane Studios Verwendung finden sollte? Hier sollten Einzel- und Mehrspielererfahrung zu einer ineinander verwobenen Einheit verbunden werden. **Watch Dogs** scheint ähnliches zu planen und Mitspieler nahtlos in ein bestehendes Spiel ein- und aussteigen zu lassen. Ob Sie dann stören oder helfen wollen, wird anscheinend Ihnen überlassen. In einer offenen, großen Welt wie der von **Watch Dogs** klingt das sehr interessant! Allerdingst steht hier noch viel Spekulation und wenig Handfestes im Raum.

Einen Einblick in die Zukunft des Spiels gewähren die Entwickler aber dennoch und zeigen einen Tablet-Ableger ihres Action-Adventures. Den Umstand, dass im Spiel alles vernetzt ist überträgt das Team auch auf die reale Welt: So wird es etwa Applikationen für Smartphones und Tablets geben, die die Erfahrung mit **Watch Dogs** erweitern sollen. Auf den mobilen Geräten können Sie dann parallel zum Spiel Ihren Fortschritt auf einer dreidimensionalen Karte der Stadt Chicago verfolgen. Die App zeigt dann zum Beispiel auf Wunsch den Standort von Ihnen und Ihrem ak-



Open-World-Spiel-typisch können Sie sich jederzeit herumstehende Autos schnappen und losdüsen.



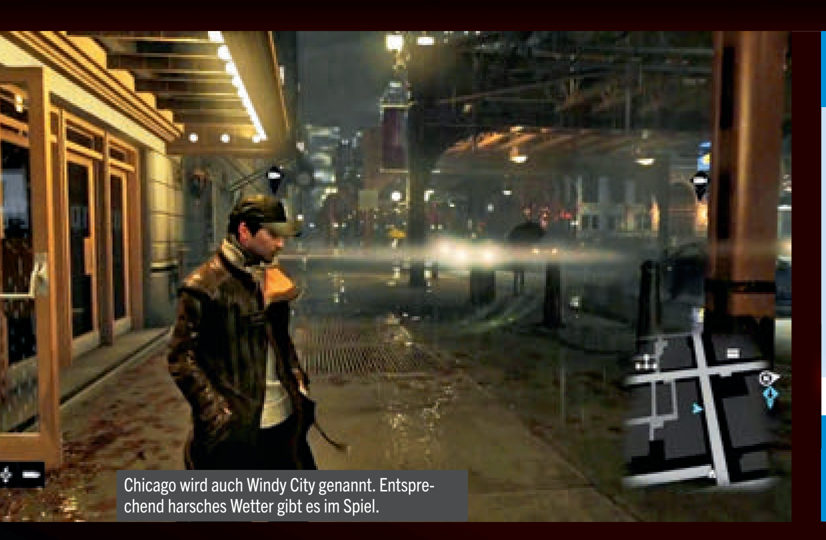
Watch Dogs zeigt lebensechte Animationen in Zwischensequenzen. Meine Herren, was für ein Niveau!

Die Grafik von **Watch Dogs** wirkt beeindruckend und äußerst stimmig. Ganz großes Kino!

tuellen Ziel in Echtzeit. Sie können eine Zielperson quasi live durch die Stadt verfolgen. Bestandene Missionen sind auf der Karte ebenfalls verzeichnet, Sie dürfen auf dem Tablet jeden einzelnen Schritt davon erneut ansehen und analysieren. Nur kurz deuteten die Entwickler an, dass mit Ihnen vernetzte Freunde ebenfalls auf diese, also Ihre, Informationen zugreifen können und umgekehrt. Ihre Mitspieler sehen also, wie weit Sie sind und wo genau Sie sich auf der Spielkarte zur Zeit befinden. Wer möchte, steigt dann direkt in das Spiel eines Freundes ein.

Schon jetzt weckt Watch Dogs Neugier. Zehn Minuten Spielszenen reichen, um eine ganze Industrie aufhorchen zu lassen. Vielleicht ist das übertrieben, vielleicht ist **Watch Dogs** die einzige Antwort auf die Frage, ob es auf der E3 irgendeine Überraschung zu sehen gab. Es ist noch zu früh, das Open-World-Spiel als das nächste große Ding anzupreisen und als kreativen Lichtblick zwischen all den zum gewaltverherrlichenden Einheitsbrei verkommenen Action-Spielen zu feiern. Außer ein paar coolen Szenen haben wir noch nichts gesehen. Und ob die überhaupt echt sind (und nicht wie so oft eher als Zielsetzung für die Entwickler dienen), wissen wir nicht. Trotzdem fällt es schwer, bei den eindringlichen Bilder nicht unruhig zu werden.

Watch Dogs verdient die ihm zuteil gewordene Aufmerksamkeit, denn das Spielprinzip wirkt erfrischend anders und gleichzeitig erstaunlich realistisch. Die gesamte Inszenierung bleibt erwachsen, ernst und sieht mit dem peitschenden Regen, den im Wind wirbelnden Mänteln, den von polierten Autos reflektierten Lichtern und den detaillierten Gesichtsanimationen umwerfend gut aus. Am spannendsten aber bleiben die Fragen, die **Watch Dogs** aufwirft und bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr beantworten muss. Wir möchten zu gerne wissen, was das Spiel denn nun eigentlich sein will und ob unsere kribbelige Aufregung gerechtfertigt war. ❑



Chicago wird auch Windy City genannt. Entsprechend harsches Wetter gibt es im Spiel.

EINSCHÄTZUNG

Robert Horn

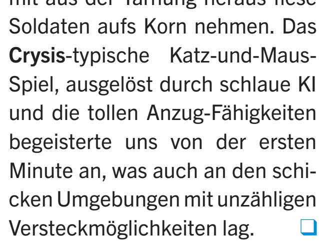
Watch Dogs hat mich kalt erwischt. Das Geheimnis um die Entwicklung haben die Macher perfekt geheimgehalten. Umso spannender ist es jetzt, möglichst viele Details über das Action-Adventure herauszubekommen. Viel ist das bisher nicht, die meisten Fragen bleiben vorerst unbeantwortet. Das Setting von **Watch Dogs** ist so herrlich unverbraucht, die Grafik so wunderschön „Next-Gen" und die Atmosphäre so erwachsen, dass ich den Titel so schnell nicht aus den Augen lasse.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Spannendes Szenario, tolle Grafik, geniale Ideen: Schwer, hier keine Vorschusslorbeeren auszuschütten!



Die Ruinen des zerstörten und von der Natur zurückeroberten New York haben uns besonders gefallen. Die Detaildichte und Größe der Levels ist wirklich bemerkenswert!

Crysis 3

Entwickler Crytek überraschte auf der Messe mit einer spielbaren Version von **Crysis 3**. Die sah vor allem umwerfend gut aus und sollte Grafik-Enthusiasten mehr als nur ein Lächeln auf die Lippen zaubern. Auch das Spiel selbst gefiel, auch wenn die eigentlichen Neuerungen spärlich sind. Wir konnten die neue Waffe, den Bogen, ausprobieren (rockt!) und damit aus der Tarnung heraus fiese Soldaten aufs Korn nehmen. Das **Crysis**-typische Katz-und-Maus-Spiel, ausgelöst durch schlaue KI und die tollen Anzug-Fähigkeiten begeisterte uns von der ersten Minute an, was auch an den schicken Umgebungen mit unzähligen Versteckmöglichkeiten lag. ❑

ENTWICKLER: Crytek **TERMIN:** Februar 2013



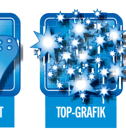
MESSE-EINDRUCK

Sieht famos aus, spielt sich bewährt gut: **Crysis 3** wird ein richtig guter Shooter!



ÜBERRAGEND





Borderlands 2

Auf diesen Titel freuen wir uns besonders! Schon der erste Teil des comicbunten Koop-Shooters war toll, Teil 2 legt in allen Details noch eine Schippe drauf. Auf der E3 spielten wir im Zwei-Mann-Koop die Mission „Opportunity City", in der wir Oberbösewicht Handsome Jack kräftig ans virtuelle Bein pinkeln: Wir kaperten einen Roboter, der durch die Stadt schwebte und Handsome-Jack-Statuen umlaserte. Wir begleiteten die Blechbüchse dabei und gaben Feuerschutz. Als Ninja Zero griffen wir zum Scharfschützengewehr, konnten uns unsichbar machen und Nahkampfangriffe ausführen. Ein großer Spaß! ❑

ENTWICKLER: Gearbox **TERMIN:** 21. September 2012



Beim Probespielen trafen wir hauptsächlich auf feindliche Roboter. Die waren fähige Gegner und zwangen uns mehr als ein Mal in die Knie. Das lag sicher daran, dass wir mit einem Gamepad spielten!



MESSE-EINDRUCK

Spaßig, laut und bunt: Das wird die angenehme Abwechslung zu all der bierernsten Konkurrenz!

SEHR GUT







EA zeigte auf seiner Pressekonferenz eine abwechslungsreiche Solomission in brachialer Optik. Wer andere moderne Kriegs-Shooter à la **Call of Duty** kennt, hatte aber viele Déjà-vu-Erlebnisse.

Medal of Honor: Warfighter

Im Mehrspielermodus des Frostbyte-Shooters balgten wir uns in der Haut zweier Acht-Mann-Gruppen um drei Flaggenpunkte. Jeder Spieler steckt dabei zusätzlich in einem zweiköpfigen Fireteam; wer seinen Kollegen unterstützt, erhält Munition und Lebenspunkte. Außerdem dient er als Wiedereinstiegspunkt nach dem Ableben. Neben den Standards wie Killstreak-Belohnungen und Levelsystem (aber wohl keine Fahrzeuge!) gibt es auch eine Spezialfähigkeit für jede der sechs Klassen. Damit erkennen Sie kurzzeitig Gegnerbewegungen durch Wände, halten besonders viele Treffer aus oder fordern einen Blackhawk-Hubschrauber als Spawnpunkt an. ❑

ENTWICKLER: Danger Close **TERMIN:** 25.10.2012

MESSE-EINDRUCK

Optisch schöne Aufbereitung altbekannter Ideen – die Serie tritt auf der Stelle.

GUT





Far Cry 3

Im neuen Koop-Modus spielen Sie vier Söldner, die sich parallel zur Hauptgeschichte an einem betrügerischen Kapitän rächen. In der Beispielmission entscheiden wir uns für eine von fünf Klassen und sprengen eine Eisenbahnbrücke. Während des Kampfs gegen KI-Feinde unterstützen wir die Kollegen mit Kriegsschreien, die vorübergehend Vorteile bringen, und helfen zu Boden gegangenen Kameraden auf. Den Wettbewerb zwischen den vier Spielern fördert ein Minispiel, bei dem wir mit einem Scharfschützengewehr möglichst viele Piraten ausschalten. Der Sieger erhält eine Extraportion Erfahrungspunkte, mit denen er neue Waffen freischaltet. Solides Konzept, aber keine Revolution! ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal **TERMIN:** 6.9.2012



Der von uns ausprobierte Soloauftrag verlief sehr linear und bot kaum Möglichkeiten, eine eigene Taktik zu entwickeln. Dafür überzeugte Bösewicht Vaas mit einem starken Auftritt.



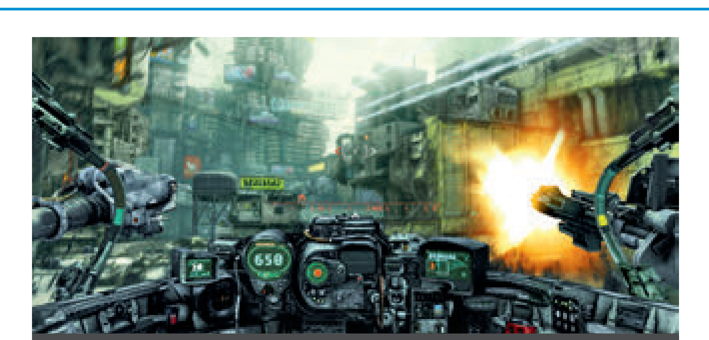
MESSE-EINDRUCK

Koop-Modus und Bombast-Missionen sind schön und gut, aber wo ist die offene Spielwelt?

GUT






Sie haben die Wahl zwischen drei Mech-Chassis und vier Klassen. Deren Bewaffnung lässt sich weiter anpassen. Achtung: Geschütze erzeugen Wärme und schalten sich bei Überhitzung ab.

Hawken

Das Free2Play-Actionspiel steckt Sie in einen schwer bewaffneten Kampfläufer. Anders als in **Mech Warrior** ist ihr Untersatz aber sehr flink unterwegs, dreht sich schnell um die eigene Achse und erreicht mit seinem Jetpack auch eigentlich unzugängliche Orte. Der von uns gespielte Modus „Siege" überraschte mit viel taktischer Tiefe: Zwei Teams sammeln Energie an Kontrollpunkten, um in ihrer Basis ein riesiges Schlachtschiff zu starten. Dieses gilt es anschließend zu beschützen, bis es das feindliche Lager in Schutt und Asche legt. Ein großer Spaß für bis zu 32 Spieler! **Hawken** ist kostenlos; wer will, kauft im Item-Shop optische Gimmicks. ❑

ENTWICKLER: Adhesive **TERMIN:** 12. Dez. 2012



Eine prima Abwechslung zur üblichen Mehrspieler-Ballerei. Hoffentlich ist das Bezahlmodell fair!





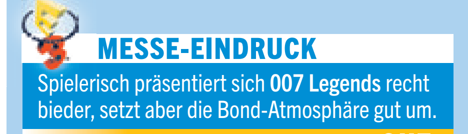


007 Legends

Die Figur des James Bond feiert in diesem Jahr bereits den 50sten Geburtstag. Entwickler Eurocom und sein Publisher Activision nehmen dieses freudige Ereignis zum Anlass, Ihnen quasi ein Ego-Shooter-gewordenes Best-of der Bond-Historie zu präsentieren. In **007 Legends** durchleben Sie nämlich die Handlung von sechs Bondklassikern wie **Moonraker** sowie des neuesten, ab Winter im Kino laufenden Films **Skyfall**. Auch beim Spielgeschehen regiert die Abwechslung: Stealth-Passagen, Actionsequenzen, Solo- und Koopmodus, Mehrspielergefechte – hier ist für jeden Geschmack etwas dabei. ❑

ENTWICKLER: Eurocom **TERMIN:** 16. Oktober 2012


Die Zukunftsvisionen eines **Moonraker** (1979) wirken heute herrlich antiquiert, haben aber nichts von ihrem Charme eingebüßt – ähnlich schön sind daher auch die entsprechenden Passagen in **007 Legends.**



Spielerisch präsentiert sich **007 Legends** recht bieder, setzt aber die Bond-Atmosphäre gut um.

GUT




Als brandneues Spielelement kann der Held Dante seine Waffen in eine himmlische und höllische Variante verwandeln, was ihm neue Kampf-Moves sowie Bewegungsmöglichkeiten eröffnet.

DmC: Devil May Cry

Mit **DmC** wagt die **Devil May Cry**-Reihe einen frischen Start – mit neu gestaltetem Helden, neuer Story und neuem Entwickler.

Im Herzen bleibt das Spiel aber seinen Ahnen treu und setzt voll auf schnelle, wilde und flott inszenierte Gefechte. Der Mix aus Schwertkampf, Akrobatik und Geballer geht sagenhaft gut von der Hand, bietet für Profis genügend Spieltiefe und motiviert stets, neue Taktiken und Combos zu probieren. Die sich immer wieder verwandelnden Spielwelten sowie bizarre Charaktere und Ereignisse machen **DmC** zu einem herrlich verspielten, eigenwilligen Actionspaß. Vormerken! ❑

ENTWICKLER: Ninja Theory **TERMIN:** 2013

MESSE-EINDRUCK

Ein richtiges Videospiel: Motivierende Mechaniken, jede Menge Spaß und null Realismus!







Doom 3 BFG Edition

id Software bringt im Herbst eine „Remastered"-Version des Xbox-/PC-Titels **Doom 3** in den Handel. Neben einer höheren Auflösung, besseren Lichteffekten und Texturen wird die „Big Fucking Gun"-Edition auch 5.1-Sound sowie Unterstützung von 3D-Monitoren und Head-Mounted-Displays bieten. Neben diesen technischen Neuerungen erwarten Old-School-Shooter-Fans auch neue Gameplay-Elemente, wie ein Checkpoint-System und sieben brandneue Levels, die unter dem Titel „The Lost Mission" einen neuen Story-Strang erzählen. Auch das Taschenlampen-Feature wird überarbeitet. Neben dem Hauptspiel wird die BFG Edition auch die beiden Klassiker **Doom** und **Doom 2** beinhalten. ❑

ENTWICKLER: Bethesda **TERMIN:** 3. Quartal 2012


Düstere Gänge, groteske Monster und massig Schockmomente – zumindest in den ersten Spielstunden ist **Doom 3** durchaus Furcht einflößend. Wie gruselig wohl die neuen Abschnitte ausfallen werden?



Ein willkommenes Update, über das sich aber hauptsächlich Konsoleros freuen dürften.

GUT



TRAILER AUF E3-DVD

BEWÄHRTE QUALITÄT

Armbrüste, langsamer nachzuladen und mit mehr Durchschlagskraft als ein Bogen, sind eine neue Waffenklasse in **Dawnguard**.

Seelenhügelgrab ist eine von Untoten bewachte Zwischendimension, zu der Sie mit **Dawnguard** Zutritt haben.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Dawnguard

Von: Christian Weigel

Heller Tag oder ewige Nacht? Die erste Erweiterung zu Skyrim stellt Sie vor die Wahl.

Vampire, diese mächtigen Kreaturen der Nacht, haben gemeinhin bei Sonnenlicht mindestens mit leichtem Kribbeln, meist sogar aber mit weitaus schlimmeren Symptomen bis hin zur spontanen Auflösung in ein Aschehäufchen zu rechnen. In **Skyrim** ist das nicht anders. Der Volkihar-Vampirclan unter der Führung von Obervampir Harkon hat genug davon, erst nach Sonnenuntergang vor die Tür treten zu können, und sich entschlossen, mit mächtiger Magie das Tagesgestirn vom Himmel zu verbannen.

Als Gegenpart zur Sippe der Blutsauger tritt eine Organisation menschlicher Van Helsings auf, die sich selbst „Dämmerwacht" nennt: Deren Berufung ist das Aufspüren und Vernichten von Vampiren.

Wenn Sie in Skyrim schon jeden moosbewachsenen Stein herumgedreht und alle Drachen persönlich kennengelernt haben, bietet **Dawnguard**, der erste DLC für das Spiel, neue Betätigungsfelder. Sie können sich bei den Volkihar-Vampiren zum Vampirlord umschulen lassen: Als Fürst der Dunkelheit erhalten Sie Zugriff auf einen neuen Fertigkeitenbaum mit interessanten Talenten. Sie dürfen einen Gargoyle beschwören, Gegner mit einem vampirischen Würgegriff in die Luft heben oder in Gestalt eines Fledermausschwarms über kurze Distanzen teleportieren. Die Stufenbegrenzung aus dem Grundspiel wird dazu nicht angehoben, da Sie die Vampirfähigkeiten durch das Aussaugen von genügend Opfern freischalten.

Falls Sie den Kreaturen der Dunkelheit und ihren Plänen nichts abgewinnen können, schließen Sie sich der Dämmerwacht an. Als neue Fernkampfwaffen stehen Ihnen erstmals in **Skyrim** Armbrüste zur Verfügung. Dazu wurde angekündigt, dass die **Skyrim**-Helden in Zukunft vom Pferderücken aus kämpfen dürfen. Dieses Feature hat mit dem Add-on aber nichts zu tun und wird mit einem kommenden Patch ins Hauptspiel eingefügt. ❑



Der neue Talentbaum für den Vampirlord füllt sich, je mehr Opfer sie beißen.

Als Vampirlord verfügen Sie nicht nur über mächtige Kampftalente, sondern sehen dazu auch noch furchterregend aus.

EINSCHÄTZUNG

Christian Weigel

Seltsam, dass die erste Erweiterung zu **Skyrim** unter dem englischen Originaltitel **Dawnguard** in den Handel kommt, die namensgebende Anti-Vampir-Bruderschaft aber im deutschen Spiel zur „Dämmerwacht" wird. Trotzdem macht **Dawnguard** einen guten Eindruck. Die besten Erweiterungen für Bethesda-Spiele sind Erweiterungen für die Spielwelt, etwa **Broken Steel** für **Fallout 3**, und genau das scheint **Dawnguard** zu sein, indem es neue Fraktionen, Waffen, Talente und Quests einfügt.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Bethesda
ENTWICKLER: Bethesda
TERMIN: 3. Quartal 2012



MESSE-EINDRUCK GUT

Mehr Spaß für **Skyrim**-Entdecker und Vampir-Fans: **Dawnguard** wirkt streckenweise wie schöner Oldschool-Horror.


Hist Baum
Die Entwickler sind stolz darauf, ihren Spielern den Kontinent Tamriel zugänglich zu machen.


Ebenherz
Im Vergleich sehen Sie, wie die Zenimax-Designer die Konzeptzeichnungen in Spielgrafik umgesetzt haben.

The Elder Scrolls Online

Von: Christian Weigel

Kann Bethesdas Online-Rollenspiel eine so faszinierende Welt bieten wie Skyrim?

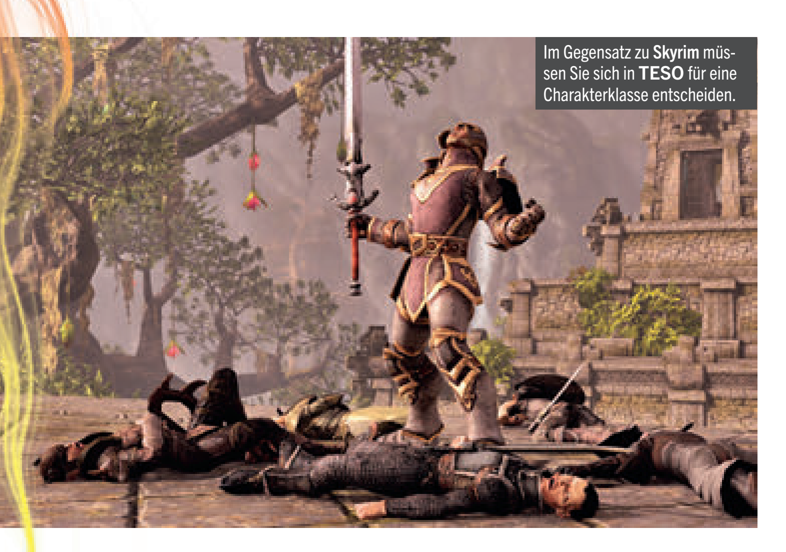


Riesige Bäume, ausgedehnte Sumpflandschaften, funkelnde Seen – das Ganze gespickt mit mysteriösen Ruinen und versteckten Verliesen: Die auf der E3 gezeigten Szenen aus der Spielwelt des bei Zenimax Online in der Entwicklung befindlichen MMO-Ablegers der **Elder-Scrolls**-Reihe wirken bereits sehr stimmig. Auch bei den Questreihen bemühen die Entwickler sich, spannende Geschichten abseits des Wegesrandes zu erzählen, wie es für ein **Elder Scrolls** üblich ist: Der Spieler macht sich auf, eine Aufgabe zu erledigen, und stößt dabei auf ein Dutzend anderer interessanter Dinge, während der eigentliche Grund der Reise in Vergessenheit gerät.

Ein Beispiel ist das kleine Örtchen Camlorn, das von Werwölfen überrannt wurde. Um herauszufinden, wie die Plage zu beenden ist, müssen Sie sich in der umliegenden Gegend umsehen und entdecken tatsächlich, dass im nahe gelegenen Glenumra-Moor einst eine gewaltige Schlacht tobte. Neugierig forschen wir weiter und treffen auf die Geister der Krieger, die in dieser Schlacht einst kämpften. Um sie von ihrem Bann zu befreien, müssen wir ein Ritual durchführen: Die Geister weisen uns den Weg zu einer altertümlichen Rüstung. In dem Moment, in dem wir den Harnisch anlegen, versetzt die Rüstung uns an den Tag zurück, an dem die Schlacht im Glenumra-Moor stattfand. Schnell wird uns klar: Auch der gegnerische General damals war ein schreckenerregender Werwolf. Wir besiegen die Bestie mit Mühe und Not und haben damit gleichzeitig das Werwolf-Problem des Dorfes Camlorn gelöst.

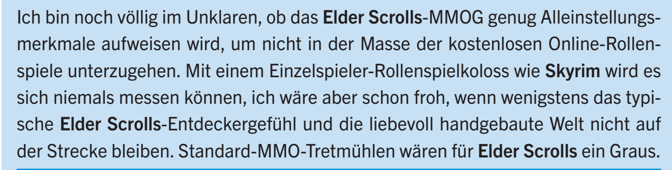
Auch das Kampfsystem hört sich spannend an: Die verschiedenen Klassen, mit deren genauen Namen die Entwickler partout noch nicht herausrücken wollen, bilden bei Bedarf mit ihren Talenten interessante Kombos. Das ist aber nicht nur auf menschliche Spieler beschränkt: Die schlauen Gegnertrupps kombinieren genauso ihre Fertigkeiten, und stellen damit Solospieler ab und an vor arge Probleme. Gut, dass man in öffentlichen Kampfgebieten mit etwas Glück auf menschliche Mitstreiter treffen kann, die man in solch einem Fall um Hilfe bittet. Die Spieler sollen belohnt werden, wenn sie sich gegenseitig helfen – wie genau, ist aber noch unklar.

Ein Hingucker sind die Kämpfe aber nicht. Die Figuren bewegen sich ungelenk und wenig geschmeidig, während das Design im Moment noch zu sehr nach Standard-Fantasy aussieht. Hier bleibt abzuwarten, ob **The Elder Scrolls Online** es tatsächlich wagt, einen einzigartigen Stil für sich selbst zu finden. ❑


Im Gegensatz zu **Skyrim** müssen Sie sich in **TESO** für eine Charakterklasse entscheiden.

EINSCHÄTZUNG

Christian Weigel



Ich bin noch völlig im Unklaren, ob das **Elder Scrolls**-MMOG genug Alleinstellungsmerkmale aufweisen wird, um nicht in der Masse der kostenlosen Online-Rollenspiele unterzugehen. Mit einem Einzelspieler-Rollenspielkoloss wie **Skyrim** wird es sich niemals messen können, ich wäre aber schon froh, wenn wenigstens das typische **Elder Scrolls**-Entdeckergefühl und die liebevoll handgebaute Welt nicht auf der Strecke bleiben. Standard-MMO-Tretmühlen wären für **Elder Scrolls** ein Graus.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Zenimax Online
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 2013



MESSE-EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Tamriel durchstreifen zu können klingt verlockend – solange nicht zu viele Online-Kompromisse gemacht werden.

Nicht nur die Verbündeten Ihres Alter Egos sind an Charaktere aus der Fernsehserie angelehnt, sondern auch die Gegner wie diese „crab people", also Krabbenmenschen.

South Park: Der Stab der Wahrheit

Neben dem schicken neuen Untertitel, der das schnöde „The Game" ersetzt, gibt es nicht viele Neuigkeiten bezüglich des ersten Rollenspiels im **South Park**-Universum. Kurz zur Erinnerung: In **Der Stab der Wahrheit** spielen Sie ein neues Kind in der namensgebenden Stadt South Park, das zusammen mit den bekannten Seriencharakteren wie Cartman, Eric, Kyle und natürlich Kenny an einem Live-Rollenspiel teilnimmt. Besonders der Grafikstil und der sehr derbe Humor treffen den Geist der Comic-Serie vortrefflich. Und da mit Obsidian (**Fallout: New Vegas**) echte Rollenspielprofis am Werk sind, sollte es auch spielerisch keine Probleme geben. ❑



ENTWICKLER: Obsidian **TERMIN:** 5. März 2013



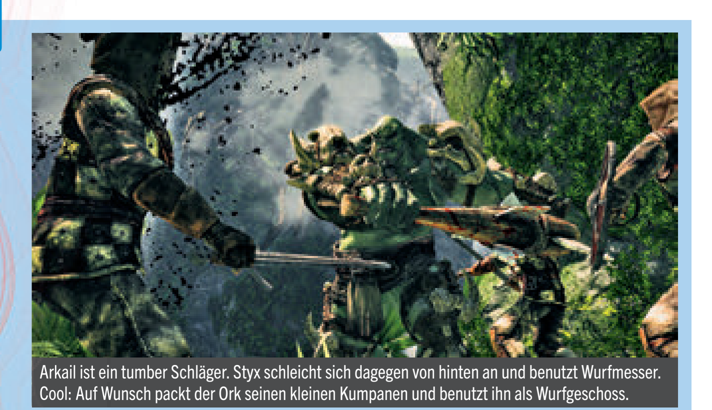
MESSE-EINDRUCK

Dank Originalsprechern und -Grafikstil sieht das Spiel haargenau wie eine Serienepisode aus.

SEHR GUT







Arkail ist ein tumber Schläger. Styx schleicht sich dagegen von hinten an und benutzt Wurfmesser. Cool: Auf Wunsch packt der Ork seinen kleinen Kumpanen und benutzt ihn als Wurfgeschoss.

Of Orcs and Men

In der Rolle von Ork Arkail und Goblin Styx kämpfen Sie gegen Fabelwesen und die Inquisition der Menschen. Dabei wechseln Sie nach Belieben zwischen den beiden Charakteren, ein Koop-Modus fehlt. In den Gefechten verlangsamen Sie das Geschehen auf Knopfdruck und wählen aus einem Kreismenü Spezialangriffe aus. Das spielte sich noch reichlich holprig. In Dialogen haben Sie mehrere Auswahlmöglichkeiten; Entscheidungen wirken sich dezent auf den Spielverlauf aus. Allerdings gibt es nur eine Endsequenz. Hübsche Idee: In manchen Aufträgen agieren die beiden Charaktere getrennt voneinander. ❑

ENTWICKLER: Spiders **TERMIN:** September 2012



MESSE-EINDRUCK

Die beiden Protagonisten heben sich deutlich vom Einheitsbrei ab, das Spiel eher nicht.



OKAY





Dark Souls

Zum Spiel selbst brauchen wir ja nicht mehr allzu viele Worte verlieren, schließlich erschien das bockschwere, fast schon sadistische Rollenspiel der alten Schule bereits vor Monaten für PlayStation 3 und Xbox 360. Immerhin werden PC-Spieler für die lange Warterei mit zusätzlichen Inhalten belohnt. Zum einen ist der DLC **Artorias of the Abyss** enthalten, zum anderen werden der Ladenversion ein 150-seitiges Artbook, der Soundtrack, eine DVD mit Behind-the-Scenes-Videos, ein Poster sowie fünf Postkarten beiliegen – und das alles für faire 50 Euro. Alternativ können Sie **Dark Souls** zudem über Steam erstehen. ❑

ENTWICKLER: From Software **TERMIN:** 24. August 2012



Auf derart große Gegner treffen Sie in **Dark Souls** zuhauf. Oftmals lassen sich die hünenhaften Feinde erst gar nicht besiegen – dann hilft es nur, die Beine in die Hand zu nehmen.

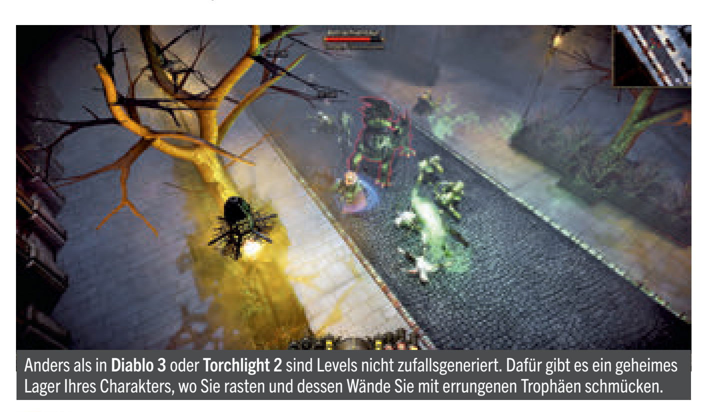




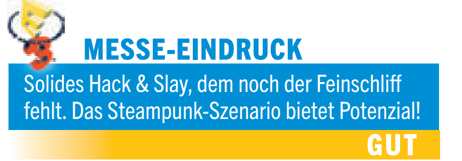
The Incredible Adventures of Van Helsing

In diesem **Diablo 3**-Klon spielen Sie den Sohn von Vampirjäger Van Helsing und klicken in einer düsteren Version des 19. Jahrhunderts Pixelmonster tot. Dazu benutzen Sie neben Nah- und Fernwaffen auch Zaubersprüche wie den Feuerball. Jede Angriffsfähigkeit verstärken Sie mit einer von drei temporären Mods. Bei Levelaufstiegen verteilen Sie Attributs- und Talentpunkte, außerdem rüsten Sie Ihren Charakter mit gefundenen Gegenständen aus, die Sie per Alchemie verzaubern. Koop-Partien bieten Platz für bis zu vier Spieler. ❑

ENTWICKLER: Neocore **TERMIN:** 4. Quartal 2012



Anders als in **Diablo 3** oder **Torchlight 2** sind Levels nicht zufallsgeneriert. Dafür gibt es ein geheimes Lager Ihres Charakters, wo Sie rasten und dessen Wände Sie mit errungenen Trophäen schmücken.







Bei Ihrer Flucht vor den Gesetzeshütern stehen Ihnen viele Wege offen – auch jene durch Häuser und über Dächer.

Need for Speed: Most Wanted

Von: Sascha Lohmüller

Nach dem klassischen Hot Pursuit nimmt sich Criterion nun das klassische Most Wanted zur Brust.

Dass der neueste Teil der altehrwürdigen **Need for Speed**-Reihe auf den Namen **Most Wanted** hört, das wurde bereits kurz vor der E3 bekannt. Entwickler ist – wie schon bei **Hot Pursuit** – das englische Studio Criterion Games, das sich mit der **Burnout**-Reihe einst einen Namen machte. Und ebenfalls wie bei **Hot Pursuit** besinnen sich die Engländer mit **Most Wanted** auf die Grundstärken der Reihe und lassen überflüssigen Schnickschnack wie die Zu-Fuß-Passagen bei **Need for Speed: The Run** rigoros weg.

Im Mittelpunkt des neuesten Serienteils stehen wie schon beim ersten **Most Wanted** aus dem Jahre 2005 spektakuläre Verfolgungsjagden mit der Polizei. Auf der E3 konnten wir uns bereits selbst davon überzeugen, dass das ursprüngliche Feeling auch im Nachfolger/Remake perfekt eingefangen wird. Unsere Probefahrt machten wir dabei auf einem PC, gesteuert haben wir unser virtuelles Vehikel per Gamepad.

Als Erstes bestritten wir dabei ein normales Checkpoint-Rennen. Das mag auf den ersten Blick unspektakulär klingen, bietet aber dank der offenen Spielwelt enorm viele Möglichkeiten. Theoretisch können Sie sich komplett Ihren eigenen Weg zum Zielpunkt bahnen, in der sehr eingeschränkten Anspielversion waren jedoch nur ein paar Abkürzungen hier und dort möglich. Für das fertige Spiel versprachen uns die Entwickler aber eine deutlich größere Freiheit.

Wie im Original werden die Rennen dadurch aufgepeppt, dass Ihnen ständig die Polizei auf den Fersen ist und in regelmäßigen Abständen Straßensperren errichtet. Wer die Gesetzeshüter zudem zu nah an sein Vehikel heranlässt, riskiert, dass er abgedrängt oder kurz und schmerzlos schrottreif gerammt wird.

In solchen Szenen stach uns neben der tollen Inszenierung vor allem die wirklich hübsche Grafik der PC-Version ins Auge. Die einzelnen fahrbaren Untersätze sehen nicht nur sehr detailliert aus, sondern fangen sich auch sehr realistische Beulen, Schrammen und anderlei Beschädigungen ein. Eher störend empfanden wir allerdings die Tatsache, dass die spektakulärsten Unfälle als Zwischensequenz angezeigt werden – hier wird der Spieler aus der Rennatmosphäre gerissen.

Ebenfalls dezent nervig, aber wohl mittlerweile ein Feature der Reihe: Die KI fährt wieder wie an einer Schnur gereiht vor oder hinter Ihnen her. Diese sogenannte Gummiband-KI sorgt zwar für mehr Action um Sie herum, gibt Ihnen

Die unterschiedlichen Fahrzeuge sehen nicht nur unverschämt schön aus, sondern verfügen auch über ein toll umgesetztes Schadensmodell.

Ein Kernfeature von **Most Wanted** ist die aggressiv agierende Polizei, die Sie munter von der Strecke rammt oder Straßensperren errichtet.

Wenn Sie in die Enge getrieben wurden, bleibt oft nur ein Wendemanöver und die Flucht durch schmale Seitengassen.

aber auch stets das Gefühl, dass Sie sich nicht sonderlich stark verbessern können.

Dafür ist das eigentliche Renngeschehen über jeden Zweifel erhaben. Das Geschwindigkeitsgefühl etwa ist erneut großartig umgesetzt. Gerade bei aktiviertem Nitro (eine Art Turbolader) fliegt die Szenerie geradezu an Ihnen vorbei. Auch das Polizeielement wurde toll eingebaut und sorgt für einen zusätzlichen dynamischen Faktor. Leider scheinen die aus dem Vorgänger bekannten „Pursuit-Breaker" nicht mehr im Spiel enthalten zu sein. Es ist also nicht mehr möglich, beispielsweise Tankstellen in die Luft zu sprengen, um lästige Verfolger abzuschütteln. Zumindest während unseres Proberennens eröffnete sich uns keine derartige Option und die Entwickler schwiegen sich auch auf Nachfrage zu diesem Thema aus.

Unsere zweite Proberunde drehten wir im Mehrspielermodus. Dort werden acht Spieler vor vier unterschiedliche Aufgaben gestellt, die sie innerhalb einer bestimmten Zeit absolvieren müssen. Längster Sprung, höchste Maximalgeschwindigkeit, Erster am Checkpoint – die Aufgaben sind vielfältig und variieren von Spiel zu Spiel.

Wirklich aufgewertet wird die kurzweilige Mehrspieler-Raserei allerdings erst durch die vielen neuen Autolog-Features. Dieses Community-Online-Feature ist ja bereits aus den letzten Teilen der Reihe bekannt und sorgte dafür, dass Sie Ihre Bestzeiten mit denen Ihrer Freunde vergleichen konnten. Die Entwickler hieven dieses System für **Most Wanted** jedoch auf die nächste Stufe. Übergreifendes Ziel aller Multiplayer-Modi ist es, der meistgesuchte Fahrer zu werden, „most wanted" eben. Zu diesem Zweck zeigt Ihnen das Autolog bei wirklich jeder Aktion an, wie Ihre Freunde oder andere Fahrer dabei abgeschnitten haben. Sie wurden geblitzt? Irgendjemand war an der Stelle sicher schon mal schneller. Sie springen über eine Lagerhalle? Nun, bestimmt ist schon mal irgendwer weiter geflogen. Durch alle Aktionen in der offenen Spielwelt sammeln Sie daher **Need for Speed**-Punkte und steigen in der virtuellen Most-Wanted-Rangliste auf. Nette Idee: Haben Sie eine besonders nervige Person in der Freundesliste, die frecherweise ständig Ihre Rekorde bricht, können Sie sie als Rivalen deklarieren. Fortan wird Ihnen das Spiel vor allem jene Aktionen vorschlagen, mit denen Sie Ihrem Rivalen zusetzen würden. ❑



Wie für die Serie üblich verfügt auch **Most Wanted** über Originallizenzen für die unterschiedlichen Karossen.

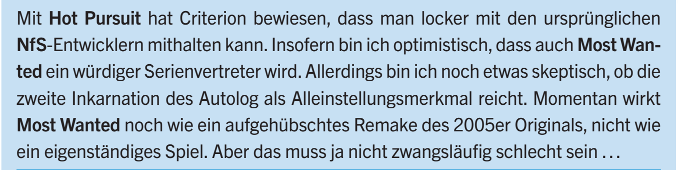
EINSCHÄTZUNG

Sascha Lohmüller

Mit **Hot Pursuit** hat Criterion bewiesen, dass man locker mit den ursprünglichen **NfS**-Entwicklern mithalten kann. Insofern bin ich optimistisch, dass auch **Most Wanted** ein würdiger Serienvertreter wird. Allerdings bin ich noch etwas skeptisch, ob die zweite Inkarnation des Autolog als Alleinstellungsmerkmal reicht. Momentan wirkt **Most Wanted** noch wie ein aufgehübschtes Remake des 2005er Originals, nicht wie ein eigenständiges Spiel. Aber das muss ja nicht zwangsläufig schlecht sein …

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Criterion Games
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 2. November 2012





MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Sehr guter und vor allem toll aussehender Serienvertreter – allerdings mit wenigen Alleinstellungsmerkmalen.



Lizenztechnisch hat **FIFA** in diesem Jahr wieder die Nase vorn, so sind die beiden CL-Finalisten Bayern und Chelsea samt ihrer jeweiligen Spielklassen natürlich mit an Bord.

FIFA 13

Bereits im Vorfeld der E3 lud uns EA zu zwei Events ein, um uns die Neuerungen in **FIFA 13** ausführlich zu erklären, die Motivation dahinter zu erläutern und uns ein paar Partien selbst spielen zu lassen. Und die Liste der Änderungen ist lang: Bälle können Ihnen fortan verspringen, die Impact-Engine wird deutlich aufgebohrt, die Laufwege Ihrer Kicker wurden verbessert, die Spielintelligenz der Teams wurde angepasst und vieles mehr. Besonders betont haben die Entwickler während der Messe das Thema „soziale Netzwerke": Der sogenannte EA Sports Football Club wird um zahlreiche Funktionen wie Facebook-Anbindung und Levelsystem erweitert. ❑

ENTWICKLER: EA Canada **TERMIN:** Herbst 2012



MESSE-EINDRUCK

Die vielen Neuerungen klingen durchdacht und sinnvoll. **FIFA** vs. **PES** – das wird 2013 knapp!



ÜBERRAGEND





PES 2013

Genau wie bei **FIFA 13** haben wir schon in der letzten Ausgabe ausgiebig über alle Änderungen und Neuerungen beim diesjährigen **PES**-Ableger berichtet. Auf der Messe hatten wir nun erneut die Chance, ein paar Matches anzuspielen, glücklicherweise sogar mit neuen Teams. Am positiven Ersteindruck hat sich dabei nach wie vor nichts geändert: Das Spielgeschehen von **PES 2013** ist deutlich flüssiger als das des Vorgängers, was vor allem daran liegt, dass das Umschalten von Abwehr auf Angriff schneller vonstattengeht. Außerdem haben Sie dank „**PES** Full Control" nun deutlich mehr Kontrolle über das Geschehen. ❑

ENTWICKLER: Konami **TERMIN:** Herbst 2012



Dank des neuen „Deft Touch Dribbling"-Systems verzögern Sie Ihre Aktionen während der Ballführung. Dadurch können Sie einen optimalen Moment abpassen, um am Gegner vorbeizuziehen.



MESSE-EINDRUCK

Tolle Optik, enorm flüssiges Spielgeschehen – hier kommt ein wundervolles **PES** auf uns zu!

ÜBERRAGEND







Ein knappes Kopf-an-Kopf-Rennen erleben Fans auch gerade in der Realität – ob das Spiel es schafft, diese totale Ausgeglichenheit der aktuellen Formel 1 nachzubilden, bleibt abzuwarten.

F1 2012

In der realen Formel 1 erleben Fans aktuell die spannendste Saison seit langer, langer Zeit – sieben verschiedene Sieger nach sieben Rennen sprechen eine deutliche Sprache. Wer diesen Nervenkitzel nachempfinden will, für den hat Codemasters seit nunmehr knapp drei Jahren das offizielle Formel-1-Spiel im Portfolio. Infos bezüglich neuer Modi, technischer Änderungen oder dergleichen liegen uns noch nicht vor, ein erster Trailer auf der Messe zu **F1 2012** verdeutlichte aber einmal mehr, dass die Serie fantastisch aussieht. Und natürlich wird auch der neueste Teil mit allen Lizenzen bezüglich der Teams, Fahrer und Rennstrecken daherkommen. ❑

ENTWICKLER: Codemasters **TERMIN:** Sept. 2012



MESSE-EINDRUCK

Spieleindrücke oder Neuerungen bekamen wir nicht zu Gesicht, aber das Spiel sieht toll aus.

SEHR GUT



Sonic & All-Stars Racing Transformed

Hinter dem etwas sperrig wirkenden Titel verbirgt sich der zweite Teil der Sega-Funracer-Reihe und somit der Nachfolger von **Sonic & Sega All-Stars Racing**. Auf zahlreichen Rundkursen, die unter anderem auf Levels aus **Super Monkey Ball** basieren, schicken Sie das Sega-Maskottchen Ihrer Wahl in futuristischen Vehikeln auf die Piste. Ähnlich wie in Nintendos **Mario Kart**-Serie drängeln und schießen Sie dabei, was das Zeug hält und versuchen, Ihre Kontrahenten in den Online- wie Offline-Rennen hinter sich zu lassen. ❑

ENTWICKLER: Sumo Digital **TERMIN:** Ende 2012



Ein fliegendes Metallnashorn und ein Düsenjet im blauen Sonic-Look – bereits am Stil merkt man, dass hier schnelle Action und Spaß im Vordergrund stehen.



MESSE-EINDRUCK

Bereits der Vorgänger sorgte für reichlich Laune, wenn auch nicht auf **Mario Kart**-Niveau.

GUT




Die Harmonie trügt. Zwei Tage vor ihrer Hochzeit wird Max in Ninas Appartment verhaftet.


In der Ausgrabungsstätte improvisieren Sie, um eine Schlucht trotz eingestürzter Brücke zu überwinden.


ANGESPIELT

BEWÄHRTE QUALITÄT

Geheimakte 3

Von: Marc Brehme

Nina und Max starten in ein neues Abenteuer. Wir haben es bereits angespielt.

Eine Hochzeit, bei der die halbe Kirche zusammenbricht, der Bräutigam entführt wird und anschließend mysteriöse Kuttenträger durch brennende Wände gehen, gehört wohl eher zur Sorte Albtraum. „Gott sei Dank war es einer!", möchte man ausrufen, nachdem man die ersten Minuten in **Geheimakte 3** erlebt und sich aus der Kirchenruine gerettet hat – und Nina zu Hause aus dem Schlaf hochschreckt. Doch gerade als ihr Verlobter Max sie beruhigt hat und wieder Harmonie ins Spiel einkehrt, stürmen vermummte und bewaffnete Männer das Schlafzimmer der Protagonisten und nehmen Max mit. Er sei terrorverdächtig und würde deshalb festgenommen.

In der Preview-Version übernehmen wir nach dieser Sequenz die Kontrolle über eine sichtlich geschockte Nina, die bei den Behörden nachfragt. Niemand weiß etwas von einem Polizeieinsatz oder kann etwas über den Verbleib des zukünftigen Bräutigams sagen. Also gilt wieder einmal: Selbst ist die Frau!

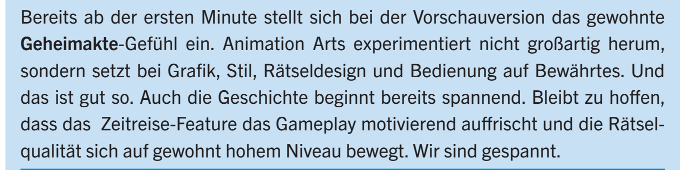
Wir scheuchen sie also mit der bewährten Point&Click-Steuerung durch die Wohnung des Paares und suchen nach Hinweisen. Als wir ein Buch mit herausgerissenen Kapiteln einsacken, finden wir auch vier Fähnchen-Pins. Eine Exkursion auf der Australienkarte für die geplante Hochzeitsreise später ergattern wir den Schlüssel zu Max' Büro und schnüffeln auch dort weiter. Ob die Sache etwas mit seinen Forschungen in der Türkei zu tun hat? Bingo! Eine Mailboxnachricht auf seinem Mobiltelefon lotst uns zu einer Ausgrabungsstätte in der Türkei. Dort müssen wir Max' türkischen Kollegen Emre aus einer Ausgrabungsstätte befreien und geraten prompt in Lebensgefahr …

Die erfolgreiche deutsche Adventure-Serie bietet im dritten Teil fünf spielbare Charaktere. Neben Max, Nina und Emre steuern Sie auch zwei weitere Figuren durch die gewohnt hübschen Schauplätze. Diesmal rätseln Sie sich unter anderem durch Berlin, Frankreich, die Türkei und Ägypten. Allerdings nicht nur in der Gegenwart, sondern auch in Traumsequenzen und bei Zeitreisen, bei denen Nina beispielsweise auf den berühmten italienischen Universalgelehrten Leonardo da Vinci im Florenz seiner Zeit treffen wird. **Geheimakte 3** soll am 31. August erscheinen und mit mehreren Enden aufwarten. ❑


In Zeitreise-Abschnitten rätseln Sie in der Vergangenheit. Hier spielt die Geschichte 48 v. Chr. in Ägypten.

EINSCHÄTZUNG

Marc Brehme



Bereits ab der ersten Minute stellt sich bei der Vorschauversion das gewohnte **Geheimakte**-Gefühl ein. Animation Arts experimentiert nicht großartig herum, sondern setzt bei Grafik, Stil, Rätseldesign und Bedienung auf Bewährtes. Und das ist gut so. Auch die Geschichte beginnt bereits spannend. Bleibt zu hoffen, dass das Zeitreise-Feature das Gameplay motivierend auffrischt und die Rätselqualität sich auf gewohnt hohem Niveau bewegt. Wir sind gespannt.

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Animation Arts
TERMIN: 31. August 2012

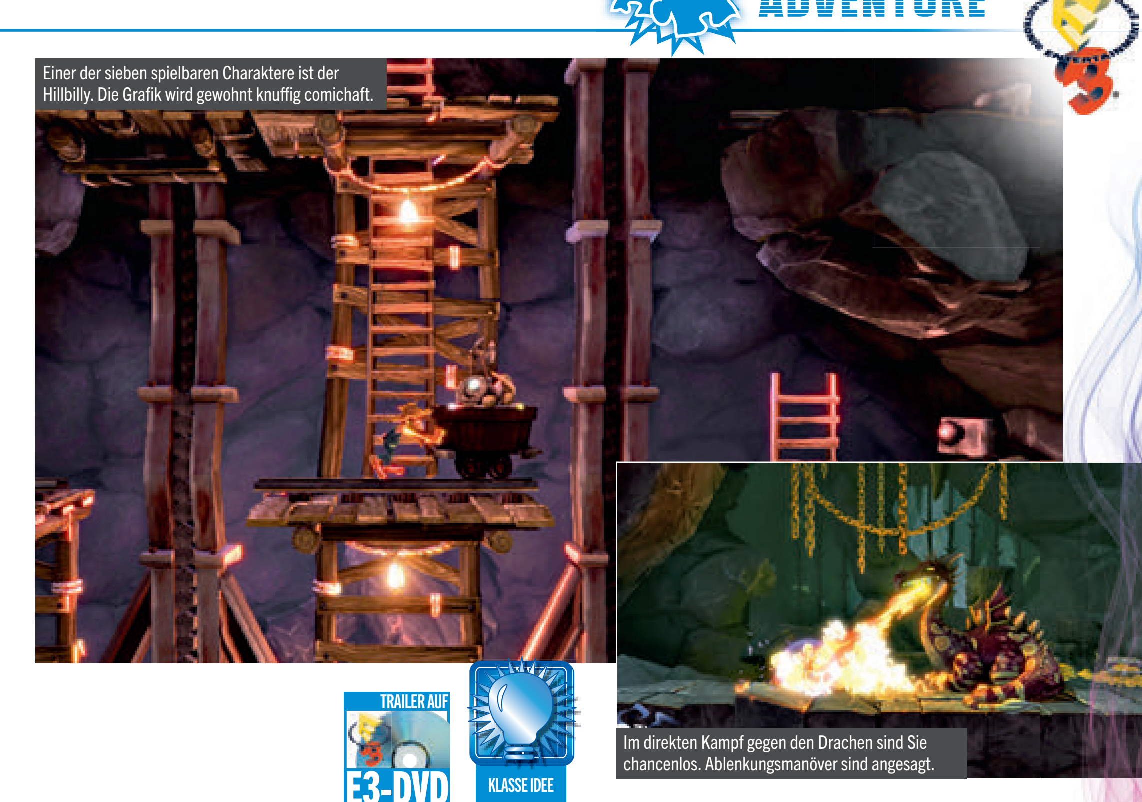


MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Rätsel, Action und Spannung. Die Serie bleibt sich treu. Alles deutet auf eine Fortsetzung in gewohnter Qualität hin.

Von: Marc Brehme und Robert Horn

Knuffig, witzig, rätselhaft. Das neue Spiel von Adventure-Urgestein Ron Gilbert schickt Sie in eine Höhle.



Einer der sieben spielbaren Charaktere ist der Hillbilly. Die Grafik wird gewohnt knuffig comichaft.

Im direkten Kampf gegen den Drachen sind Sie chancenlos. Ablenkungsmanöver sind angesagt.

TRAILER AUF E3-DVD

KLASSE IDEE

The Cave

Das neueste Projekt von Ron Gilbert (**Monkey Island**, **Maniac Mansion**) ist **The Cave**. Alles dreht sich um eine Höhle und die Höhle selbst ist der Erzähler des Spiels. Klingt komisch. Ist es auch. Auf der E3 präsentierte uns Entwicklerlegende Ron Gilbert **The Cave** und verriet interessante Details. Die Höhle wird von sieben Helden aufgesucht, die alle ihre eigenen Ziele verfolgen. Ein Mönch, ein Abenteurer, ein Hillbilly, eine Wissenschaftlerin, unheimliche Zwillinge, ein Ritter und eine Zeitreisende. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten. So kann der Hillbilly tauchen und der Ritter wehrt Fallen und Schaden ab. Aus dieser Heldenriege suchen Sie sich drei der Charaktere aus, mit denen Sie das Spiel bestreiten möchten.

Ein seltenes Feature bei Adventures: **The Cave** besitzt einen Zwei-Spieler-Koop-Modus. Freunde können jederzeit am Spiel teilnehmen und die Steuerung einer Figur übernehmen. Im Stil von **Lost Vikings** nutzen Sie die Fähigkeiten der Charaktere, um die teils haarsträubend albernen Rätsel zu lösen. Die Höhle ist vollgestopft mit absurden Gegenständen (z. B. einem Grog-Getränke-Automaten), Anspielungen und verrückten Rätseln, die ganz im Stil alter Adventures gehalten sind und deren Lösung nicht immer offensichtlich, aber stets lustig ist.

Bei der Präsentation zeigte uns Ron einige der Rätsel. In der Höhle befindet sich ein riesiges mittelalterliches Schloss, samt Drachen im Keller und zu rettender Prinzessin. Um an das Diadem der Holden zu kommen, brauchen Sie einen Schatz, mit dem Sie sie beeindrucken können. In der Drachenhöhle sollten Sie fündig werden. Der Drache mag aber keine Menschen und macht sie sofort platt. Die Lösung: Der Ritter in strahlender Rüstung lenkt den Drachen mit seiner Guardian-Angel-Fähigkeit ab. Nun schleicht sich ein anderer Held von hinten durch eine Hintertür und klaut den Schatz. Ab Anfang 2013 lädt die Höhle zum Rätseln ein. ❑

INTERVIEW MIT RON GILBERT

„Lustig und voll von schwarzem Humor"



Ron Gilbert (links) ist bei Entwickler Double Fine verantwortlicher Entwickler für **The Cave**.

PC Games: Ist **The Cave** eher ein Adventure oder ein Jump & Run?
Gilbert: „Es ist auf jeden Fall ein Adventure und kein Plattformer. Natürlich muss man auch springen und klettern – immerhin spielt es in einer Höhle. Aber darauf liegt nicht der Fokus. Man wird keinen Sprung verpatzen, es sei denn, man legt es darauf an. Ich wollte, dass es in erster Linie ein Adventure wird."

PC Games: Warum sollte man es spielen?
Gilbert: „Es ist einfach ein tolles Erlebnis, wenn man die Höhle mit diesen sieben Charakteren erkundet. Man sucht sich drei Figuren aus und wenn man es ein zweites Mal mit anderen Charakteren spielt, bekommt man Umgebungen der Höhle zu sehen, die man zuvor nicht gesehen hat. Es hat Charme und einen hohen Wiederspielwert."

PC Games: Auf der E3 sehen wir vor allem Action, Blut und Gewalt – und dann euer Spiel, das in eine ganz andere Richtung geht. Ist das Oldschool oder einfach eine andere Art Spiel?
Gilbert: „Oldschool? In gewisser Weise schon. Es ist einfach ein Adventure, mit Rätseln und Gegenständen, die man kombinieren muss. Ein Spiel, das von seinen Charakteren und der Geschichte lebt, die es erzählt. Es ist lustig und voll von schwarzem Humor."

PC Games: Du bist aber ziemlich oft in **The Cave** gestorben.
Gilbert: „Schon, aber es war kein echter Tod. Die Höhle belebt einen wieder. Man braucht keine Savegames aufzurufen, durch die man fünf, sechs Sekunden Spielfortschritt verliert. Und die Tode sind richtig in die Geschichte eingebettet. Es ist also keine Art Meta-Tod, wie man es aus anderen Spielen kennt."

EINSCHÄTZUNG



Marc Brehme

Ein neues Adventure von Ron Gilbert? Her damit! Erst recht, wenn es sogar einen Koop-Modus besitzt, mehrere Lösungswege für die Rätsel bietet und sogar Trial & Error Spaß macht, da gestorbene Charaktere wieder spawnen. Was wir auf der E3 vom Spiel gesehen habe, sieht vielversprechend aus. Durch die vielen ulkigen Charaktere und die optionalen Lösungswege wird es auch beim erneuten Durchspielen Laune machen. Ich freu mich drauf!

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Double Fine
ENTWICKLER: Double Fine
TERMIN: 1. Quartal 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Ein herzerwärmendes, kleines Adventure mit liebenswerter Grafik und göttlichem Humor der alten Schule



JEDES SPIEL EIN TREFFER!
Zielsicher
zum passenden Spiel!
REMANUM
GREPOLIS
ELSWORLD
MYSTICAL LAND
BATTLESTAR GALACTICA
REBORN HORIZON
REBORN HORIZON
JETZT GRATIS-ITEMS SICHERN!
ALLES ZU REBORN HORIZON UND ANDEREN TOP-BROWSERGAMES AUF
browserhits.de
JEDES SPIEL EIN TREFFER!



Prächtige Pastellfarben und eine clever eingesetzte Unschärfe sorgen für den Modelleisenbahn-Look des Spiels.


Wer die Bedürfnisse seiner Untertanen ignoriert, bekommt es schnell mit einer demonstrierenden Meute vor dem Rathaus zu tun.


An den erstmals in der Serie kurvigen Straßen entstehen auf Knopfdruck idyllische Wohnbezirke, in denen Sie jedem Bürger einzeln beim Einzug zusehen.









Sim City

Von: Peter Bathge

Nur eine Stadt unter vielen: Die Bürgermeister-simulation geht erstmals online!

ORIGIN IST PFLICHT!

Um **Sim City** zu spielen, benötigen Sie eine permanente Internetverbindung, außerdem läuft das Spiel nur über EAs Online-Dienst Origin. Der Grund ist ein Feature namens Online-Nachbarschaft: Ihre Stadt ist von den Metropolen anderer Spieler umgeben; Bürgermeister handeln miteinander oder plagen sich mit der Umweltverschmutzung aus einer Nachbarstadt herum. Fieses Detail: **Sim City** speichert Ihren Fortschritt auf einem Server; es ist unmöglich, einen alten Spielstand zu laden. Das könnte die aus den Vorgängern bekannte Experimentierfreude schmälern.

Es wäre eine Untertreibung, zu behaupten, dass PC-exklusive Spiele mit Hitpotenzial auf der diesjährigen E3 in der Minderheit waren – sie waren schlichtweg vom Aussterben bedroht. Lediglich ein Studio hielt tapfer die PC-Fahne hoch: Maxis.

Doch die Spieler danken es den Entwicklern nicht: In Sachen **Sim City** haben viele eigentlich interessierte Fans längst den Kaufboykott beschlossen. Grund für die Aufregung: Der Städtebausimulator drängt Solospielern neue Mehrspieler-Features auf und verlangt nach einer permanenten Online-Verbindung wie zuletzt **Diablo 3** (siehe Kasten links). Kein Wunder, denn **Sim City** ist im Kern ein Online-Spiel; Maxis setzt auf Kooperation zwischen menschlichen Bürgermeistern und auf eine persistente Spielwelt. Das aus den Vorgängern bekannte Einzelspieler-Erlebnis dürfte darunter leiden: Wer lieber allein vor sich hinsiedelt, statt mit Freunden Energie und Rohstoffe zu tauschen, hat vermutlich schlechte Karten.

Das eigentliche Spiel geriet in der hitzigen Diskussion um den Online-Aspekt bedauerlicherweise zur Nebensache. Bei einer Präsentation durch den verantwortlichen Produzenten, Kip Katsarelis, überzeugten wir uns in L.A. live von den Qualitäten des neuen **Sim City**. Seitdem sind wir uns sicher: Der jüngste Serienteil geht in die Geschichte ein. Nicht weil er die Fans durch eine Abkehr vom Einzelspielermodus enttäuscht, sondern weil er die Reihe in eine faszinierende neue Online-Ära führt.

Am EA-Stand zeigten Katsarelis und drei spielende Kollegen (jeder an einem eigenen PC), wie mehrere in einer Online-Nachbarschaft gelegene Metropolen zusammenarbeiten. Fokus war ein gemeinsames Projekt des Wohnidylls Llama, der Touristenhochburg Pearl und des Industriestandorts Stonesrow, die einen internationalen Flughafen errichteten. Zu diesem Zweck schickten die drei Spieler Arbeiter und Rohstoffe zu der gigantischen Baustelle.

Sobald das Großprojekt beendet war (ein Unterfangen, das im fertigen Spiel mehrere Stunden in Anspruch nimmt), wurde der Verkehrsknotenpunkt in einer launigen Zwischensequenz mit Feuerwerk und Düsenjet-Flugshow eingeweiht. Die Boni des Bauwerks (höhere Beschäftigung, größerer Absatzmarkt, mehr Einwanderer) zeigte das Spiel anschließend übersichtlich in einer Statistik an; alle drei Städte profitierten auf ihre eigene Weise davon.

Wechselwirkungen innerhalb einer Nachbarschaft sind Usus in **Sim City**: Der Qualm der Fabrikschlote von Stonesrow zog mit der Zeit auch hinüber nach Pearl und sorgte dort für sprichwörtlich dicke Luft bei den verwöhnten Touristen. Weil die Stonesrow-Bürgermeisterin zudem wenig Wert auf die Bildung ihres Proletariats legte, schlugen viele Anwohner eine Laufbahn als Verbrecher ein. Eine Gruppe dieser kriminellen Elemente machte sich auf in Richtung Llama.

Dabei verfolgten wir den Weg des knallroten, mit einem auffälligen Totenschädel geschmückten Fahrzeugs der Unruhestifter per

Wer über viel Geschäftssinn und wenig Skrupel verfügt, der baut eine die Umwelt belastende Schwerindustrie auf und verdient mit der Ausbeutung der Natur Millionen.

Industriegebäude werten Sie mittels kostenpflichtiger Upgrades einzeln auf. Das sorgt für ein abwechslungsreicheres Stadtbild.

Smog verschmutzt auch die Städte anderer Spieler in der Online-Nachbarschaft. Schmutzfinken machen sich auf diese Weise schnell unbeliebt.

Liebevolle Animationen erwecken die Stadt zum Leben und die Grafiker haben sogar an Details wie Graffiti gedacht.

Zoom-Funktion aus nächster Nähe. Über eine der Autobahnen, welche die Nachbarstädte miteinander verbinden, fand es ebenso wie zahlreiche andere Autos von Besuchern und Pendlern den Weg nach Llama. Dort jedoch stand den Insassen des Totenkopfflitzers der Sinn nach Verbrechen statt nach Erholung oder Arbeit: Sie raubten kurzerhand eine Bank aus! Trotz laut trötender Alarmsirenen kam die Polizei zu spät, um die Unholde auf frischer Tat zu ertappen – die Gesetzeshüter hatten unterwegs eine Pause am Donutladen um die Ecke eingelegt. Wenn das mal keine realistische (US-)Alltagssimulation ist!

Die Berechnung der Polizei-Reaktionszeit ist nur ein Beispiel für die Komplexität der Glass-Box-Engine, die das Simulationsherz von **Sim City** darstellt. Mit dieser Technik simuliert Maxis auf realistische Weise etwa den Wasser- und Stromverbrauch jedes einzelnen Gebäudes, regelt den Verkehr mit funktionierenden Ampeln oder schickt in die mit grüner Farbe markierten Wohngebiete der Stadt putzig animierte Arbeiter, die unter lautem Sägen und Hämmern mit dem Bau von Häusern beginnen. Dabei bestimmen Lage und Exklusivität der Wohnviertel die Qualität der gezimmerten Unterkünfte ebenso wie die Gesellschaftsklasse der in großen Umzugswagen herangekarrten neuen Einwohner.

Den Überblick über die vielen simulierten Aspekte des Spiels behalten Sie mit praktischen Informationsanzeigen. Per Tastendruck blendet das Spiel farbige Linien und Pfeile über die Spielgrafik, die sofort auf Engpässe in der Stromversorgung oder einen Mangel an Schulen in einem verwahrlosten Stadtviertel hinweisen.

Dass das Spiel für solche Statistiken kein eigenes Fenster öffnet, ist besonders erfreulich, weil Sie so stets freien Blick auf die prächtige 3D-Grafik haben. Die Perspektive drehen und zoomen Sie dabei stufenlos; ein schicker Unschärfeeffekt weckt Erinnerungen an die sogenannte Tiltshift-Fotografie. Zusammen mit den wunderschönen Pastellfarben der abwechslungsreich gestalteten Gebäude und viel strahlendem Weiß in der Benutzeroberfläche sorgt das für einen ebenso schlichten wie grandiosen Stil.

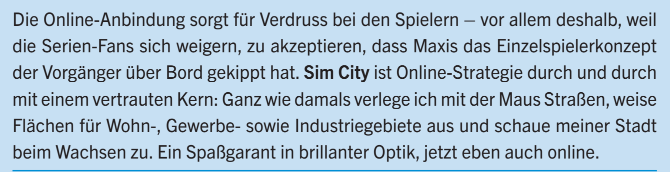
Im Spiel wimmelt es vor sehenswerten Details: Bei Nacht gehen die Lichter der Stadt in einem hübschen Welleneffekt an und aus dem Baumenü gezogene Gebäude wabbeln wie Wackelpudding hin und her, solange sie am Mauszeiger kleben. Angesichts solch hübscher Grafikschleckereien ließ uns das auf der E3 Gesehene mit dem Wunsch zurück, endlich selbst Hand ans Spiel zu legen und unsere Traumstadt zu errichten. ❑



Bei Katastrophen wie einem Brand simuliert die Glass-Box-Engine von der Rate, mit der das Feuer um sich greift, bis hin zur Route der Einsatzfahrzeuge alle relevanten Werte.

EINSCHÄTZUNG

Peter Bathge



Die Online-Anbindung sorgt für Verdruss bei den Spielern – vor allem deshalb, weil die Serien-Fans sich weigern, zu akzeptieren, dass Maxis das Einzelspielerkonzept der Vorgänger über Bord gekippt hat. **Sim City** ist Online-Strategie durch und durch mit einem vertrauten Kern: Ganz wie damals verlege ich mit der Maus Straßen, weise Flächen für Wohn-, Gewerbe- sowie Industriegebiete aus und schaue meiner Stadt beim Wachsen zu. Ein Spaßgarant in brillanter Optik, jetzt eben auch online.

GENRE: Online-Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Maxis
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: Februar 2013



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Unheimlich komplexes und wunderschönes Städtebauspiel ohne herkömmlichen Einzelspielermodus.


Enemy Unknown hält sich streng an das Spielkonzept des Originals – gut so!


In der XCOM-Basis können gefangene Aliens untersucht werden, um deren Technologie zu studieren.

XCOM: Enemy Unknown


TRAILER AUF E3-DVD

Von: Viktor Eippert

Dieses fabelhafte Spiel könnte eine Rundentaktik-Renaissance lostreten!


DER COMPUTEC GAMES AWARD MOST WANTED PC NOMINIERT


WURDE AUCH ZEIT


ANGESPIELT

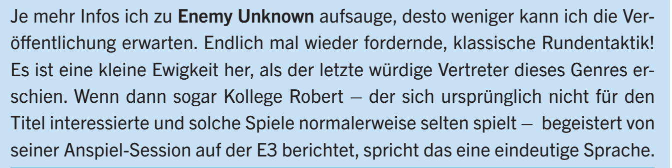
Entwickler Firaxis nutze die E3, um neues Material zum XCOM-Remake **Enemy Unkown** zu zeigen und überraschte sogar mit einem kleinen Schmankerl: Einer der rekrutierbaren Soldaten im Spiel ist der Entwicklerlegende Sid Meier nachempfunden und kann spät im Spielverlauf angeworben werden! Beim Messestand von 2K Games hatten wir zudem die Gelegenheit, die Rundentaktik-Hoffnung selbst anzuspielen. Dabei bestätigte sich erneut: Firaxis hält sich mit **Enemy Unkown** sehr nahe am Spielkonzept des Originals.

Die spielbare Mission offenbarte ein paar neue Alien-Typen sowie coole Ausrüstung, die man im Verlauf des Spiels für die eigenen Soldaten mit Alien-Technologie erforschen kann. So kann sich der Sniper mit Hilfe der Ghost-Rüstung etwa unsichtbar machen, um unbemerkt eine bessere Schussposition einzunehmen. Liebhaber des Fluganzugs aus dem Original werden sich über die Jetpacks freuen. Dieses praktische Ausrüstungsteil ermöglicht seinem Träger das Schweben in der Luft, sowie den schnellen Positionswechsel auf Häuserdächer und ähnlich erhöhte Stellungen. Doch um derart hochentwickeltes Gerät nutzen zu können, muss man zunächst Aliens gefangen nehmen und anschließend in der Basis verhören sowie eine Obduktion an ihnen vornehmen. Als Inspirationsquelle für das Jetpack-Konzept stand den Forschern der XCOM-Einheit sicherlich ein Exemplar der Heavy Floater zur Verfügung (Bild oben rechts). Diese Alien-Rasse wurde in der E3-Demo zum ersten Mal gezeigt und besteht im Grunde nur aus einem Oberkörper mit Düsen am Rücken und langen Armen mit scharfen Krallen daran. Neben dieser Spezies gab es auf der E3 zudem ein Wiedersehen mit den Chrysaliden aus dem Originalspiel. Diese parasitären Aliens sind besonders gemein, da sie Zivilisten infizieren können und sich so selbst vermehren!



Ob man in Enemy Unknown auch PSI-Soldaten in die eigenen Ränge aufnehmen darf, wurde bisher noch nicht offiziell bestätigt. Allerdings veröffentlichte 2K Games parallel zur E3 einen brandneuen Trailer zum Spiel, in dem an einer Stelle eine Andeutung in genau diese Richtung gemacht wird und man ganz kurz eine Spielfigur sieht, die eindeutig über PSI-Kräfte verfügt. Wir sind gespannt! ❑


Die entsprechende Alien-Technologie vorausgesetzt, kann man in **Enemy Unknown** tolle Ausrüstung für sein Squad basteln.



EINSCHÄTZUNG

Viktor Eippert

Je mehr Infos ich zu **Enemy Unknown** aufsauge, desto weniger kann ich die Veröffentlichung erwarten. Endlich mal wieder fordernde, klassische Rundentaktik! Es ist eine kleine Ewigkeit her, als der letzte würdige Vertreter dieses Genres erschien. Wenn dann sogar Kollege Robert – der sich ursprünglich nicht für den Titel interessierte und solche Spiele normalerweise selten spielt – begeistert von seiner Anspiel-Session auf der E3 berichtet, spricht das eine eindeutige Sprache.

GENRE: Rudentaktik
PUBLISHER: 2K Games
ENTWICKLER: Firaxis Games
TERMIN: 12. Oktober 2012



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Anspruchsvolle, sehr gut durchdachte Rundentaktik der alten Schule. Könnte sogar an das Original ran kommen.



DEICHKIND
AXWELL | THE BLOODY BEETROOTS DJ SET

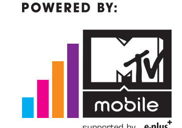
MOGUAI | DADA LIFE | TOCADISCO
MAYA JANE COLES | MACEO PLEX

DUMME JUNGS | DILLON FRANCIS | DENISHU | TAPESH
LARSE | ANDRÉ HOMMEN TUJAMO | SUPERLOUNGE
THYLADOMID | PLASTIK FUNK | AND MANY MORE



GEWINNE MIT ETWAS GLÜCK VIP REISEN ZUM EINZIGARTIGEN MTV MOBILE BEATS FESTIVAL AUF MTVMOBILE.DE

POWERED BY:



SAMSTAG, 18. AUGUST 2012
DELTA GELÄNDE ESSEN

PRESENTED BY:








Von der wilden Inszenierung mal abgesehen, verbirgt sich hinter dem Indie-Game ein sehr klassisches Open-World-Action-Hüpfspiel, vergleichbar mit **Cave Story** oder Nintendos **Metroid**-Reihe.

Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit

Dieses wilde Hüpfspiel erinnert vom Spielprinzip stark an die **Metroid**- oder **Castlevania**-Reihe: Sie erkunden weitläufige Spielwelten, erhalten mit der Zeit neue Waffen und Fähigkeiten und schalten dadurch neue Wege frei. Der Clou ist bei diesem Spiel jedoch der bitterböse Humor! Da wäre die Story: Sie spielen ein Kaninchen. Ein untotes! Eines, das übrigens Prinz der Hölle ist. Leider wird es beim Sex mit seiner Gummiente fotografiert. Wie peinlich! Kurzerhand zieht es los, um alle 100 Monster zu töten, die das lustig finden. ❑

ENTWICKLER: Arkedo Studio **TERMIN:** 2012



MESSE-EINDRUCK

Klassisch herausforderndes Gameplay, detailreiche Optik und bissiger Humor. Toll! Echt toll!

SEHR GUT


ÜBERRASCHEND GUT


ANGESPIELT

Rocksmith

Vergessen Sie Plastikinstrumente à la **Guitar Hero** – hier mit echten Gitarren gerockt! **Rocksmith** versteht sich nicht nur als Videospiel, sondern als interaktives Lernprogramm, welches Ihnen die Kunst des Gitarrenspiels näherbringt. Mittels eines beiliegenden Spezialkabels können Sie jede handelsübliche E-Gitarre an den PC anschließen und dann anhand von anschaulichen Video-Tutorials, Technik-Übungen, Mini-Games und mehr als 50 Songs diverser Top-Acts zum nächsten Jimmy Hendrix aufsteigen. Die deutsche Version wird sogar E-Bässe unterstützen und einen separaten Karrieremodus für Bassisten bieten. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft **TERMIN:** 11. Oktober 2012



Das Interface ist auf den ersten Blick sehr verwirrend, allerdings werden Ihnen alle Elemente Schritt für Schritt nähergebracht. Im Vordergrund sehen Sie das Gitarrengriffbrett samt Saiten und Bünde.



MESSE-EINDRUCK

Man lernt tatsächlich ein echtes Instrument zu spielen. Aber es ist mühsam! Üben, üben, üben!

GUT


KLASSE IDEE


ANGESPIELT


Ihre Spielfigur wirft Lichtkugeln, die sich beim Aufprall in solche Gravitations-Säulen verwandeln. Gleichzeitig können mehrere dieser Säulen aktiv sein, was interessante Lösungswege ermöglicht.

Pid

In diesem stimmungsvoll inszenierten Jump & Run stranden Sie als kleiner Junge Kurt auf einem merkwürdigen Planeten voller Roboter. Ihr Ziel ist es, wieder nach Hause zu finden. Der Weg dahin ist mit diversen Fallen und Hindernissen gespickt. Um die zu überwinden, nutzen Sie einen Gravitations-Strahl. Den können sie auf ebenen Flächen, Decken und Wänden erzeugen. Für alle Gegenstände und Personen innerhalb seines Einflussbereichs ändert sich dann die Schwerkraft. Das ist keine Hüpfspiel-Revolution. Dank der liebevollen Inszenierung sowie der atmosphärischen Soundkulisse freuen wir uns dennoch sehr auf as Indie-Game! ❑

ENTWICKLER: Might & Delight **TERMIN:** 3. Quartal 2012



MESSE-EINDRUCK

Ein hübsches Spiel mit einer eigenwilligen Mechanik, die hoffentlich genug Tiefgang bietet.

GUT


ANGESPIELT

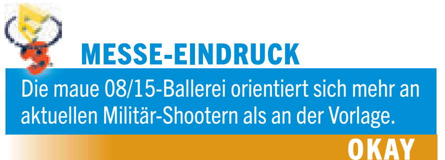

KLASSE IDEE

Star Trek

Letztes Jahr galt das Spiel zum nächsten **Star Trek**-Film noch als Geheimtipp. Die 3D-Präsentation auf der diesjährigen E3 enttäuschte jedoch mit belanglosen Dialogen zwischen den Hauptcharakteren und einfallsloser Action nach Schema F. Der neue Gegnertyp der Gorn (riesige Echsen auf zwei Beinen) verwickelte die im Koop von zwei Spielern gesteuerten Helden Spock und Kirk in deckungsbasierte Schusswechsel aus der Schulterperspektive. Der Geist von Gene Roddenberrys Vorlage ging zwischen all den Bosskämpfen mit leuchtenden Schwachstellen und einem 1:1 aus **Call of Duty** entliehenen Luftschlag („Markieren Sie Ihr Ziel, Captain!") gänzlich verloren. ❑

ENTWICKLER: Digital Extremes **TERMIN:** 1. Quartal 2013


Von den grafisch schwach umgesetzten Protagonisten macht Spock derzeit den interessanteren Eindruck. Mit dem Tricorder scannt er Gegner und Mechanismen, wofür es Erfahrungspunkte gibt.



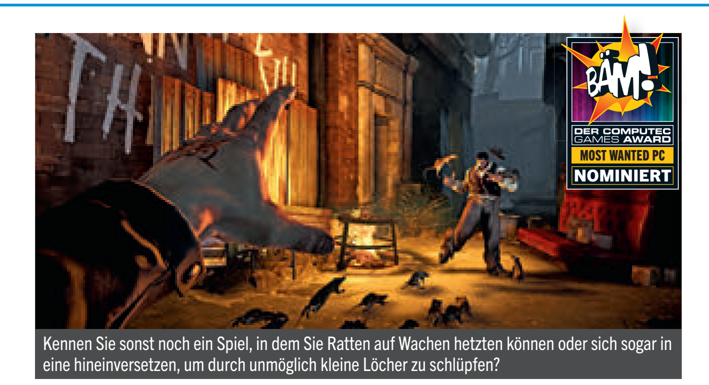
MESSE-EINDRUCK

Die maue 08/15-Ballerei orientiert sich mehr an aktuellen Militär-Shootern als an der Vorlage.

OKAY


STARKE LIZENZ


ENTTÄUSCHUNG



Kennen Sie sonst noch ein Spiel, in dem Sie Ratten auf Wachen hetzten können oder sich sogar in eine hineinversetzen, um durch unmöglich kleine Löcher zu schlüpfen?

Dishonored: Die Maske des Zorns

Angespielt, für toll befunden, am nächsten Tag wiedergekommen, erneut angespielt (dieses Mal schießen statt schleichen), und wieder für toll befunden: **Dishonored** (vergessen Sie diesen doofen Untertitel) wird ein tolles, actionlastiges Schleichspiel, dessen Faszination vor allem in der Kombination der eigenen Fähigkeiten und der Wahl des Vorgehens liegt. Noch dazu ist das Szenario herrlich unverbraucht und erfrischend kreativ. Die Stadt Dunwall selbst wirkt wie ein Gemälde aus alter Zeit, gefüllt mit skurrilen Gestalten und düsteren Unterdrückern. Wir möchten unbedingt wissen, wie es weitergeht und freuen uns auf den Test im Oktober! ❑

ENTWICKLER: Arkane Studios **TERMIN:** 12. Okt. 2012


MESSE-EINDRUCK
Eine glaubwürdige, höchst interessante Spielwelt und eine spannende Schleichmechanik: Taugt!

SEHR GUT





Quantum Conundrum

Dieses eigenwillige Spiel wird aus der Ego-Perspektive gesteuert, fordert aber nicht Ihre Shooter-Reflexe, sondern Ihre grauen Zellen! Denn hier erwarten Sie über 50 Rätsel, die allesamt durch das Springen zwischen diversen Dimensionen gelöst werden. Ein Beispiel. Sie haben einen schweren Tresor. Wenn Sie in die Flauschig-Dimension wechseln, wird er sehr leicht und sie können ihn werfen. Wechseln Sie nun in die Zeitlupe-Dimension, fliegt der nun wieder stählerne Tresor im Schneckentempo und kann als bewegliche Plattform genutzt werden. Clever, oder? Und das ist lediglich die Spitze des Knobel-Eisbergs! ❑

ENTWICKLER: Airtight Games **TERMIN:** 21. Juni 2012


Per Tastendruck wechseln Sie in Sekundenschnelle zwischen bis zu vier wählbaren Dimensionen. Jede dieser Dimensionen kommt mit einem eigenen Grafikstil und besonderen Eigenschaften daher.


MESSE-EINDRUCK
Dem Spiel fehlt zwar die Coolness eines **Portal 2**, aber die Spielmechanik erscheint uns witzig.
GUT







Als **Jet Set Radio** im Jahr 2000 erstmals für Segas Dreamcast-Konsole erschien, war der Mix aus Comic-Look, modernem Soundtrack und Graffiti-Kultur ein echter Überraschungs-Hit.

Jet Set Radio

Dieser Dreamcast-Klassiker hat bereits zwölf Jahre auf dem Buckel, wird aber im Rahmen einer Reihe von HD-Re-Releases im Sommer für PC und Konsolen neu aufgelegt. Technische Änderungen gibt es kaum: Neben leicht aufpolierter Optik gibt es lediglich Online-Bestenlisten sowie eine neue Kamera-Steuerung. Der Spielverlauf bleibt unverändert: Sie düsen auf Inline-Skates durch weitläufige Levels, sprühen Graffiti-Tags an diverse Zielpunkte, sammeln Items auf und entkommen den Cops. Damals war das – auch aufgrund der einst revolutionären Cel-Shading-Optik – ein großer Spaß. Heute wirkt der Titel aber schon ein wenig angestaubt. ❑

ENTWICKLER: Smilebit **TERMIN:** 3. Quartal 2012


MESSE-EINDRUCK
Aus heutiger Sicht nicht mehr ganz zeitgemäß, für viele Spieler jedoch ein absoluter Klassiker.
OKAY

Rayman Legends

Der **Origins**-Nachfolger ist derzeit exklusiv für Wii U angekündigt, eine PC-Umsetzung dürfte aber wie bei Teil 1 später folgen. Wir spielten auf der E3 ein Level auf dem neuen Touchscreen-Controller der Nintendo-Konsole und waren vom spritzigen Humor des Jump & Runs begeistert. Fantastische 2D-Hintergründe und liebevolle Animationen verwöhnten das Auge. Bei einer hektischen Sequenz am Ende galt es, die Bewegungen der Helden mit der treibenden Rockmusik des Levels abzustimmen – ein großer Spaß. Größte Neuerung ist ein zusätzlicher Charakter, den Sie ausschließlich per Touchscreen steuern. Mit ihm „wischen“ Sie für Rayman und Co. Hindernisse aus dem Weg. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft **TERMIN:** Nicht bekannt


Der fliegende Neuzugang im Team Murphy (links) unterstützt die bekannten Helden, indem er Fallen entschärft, Labyrinthe per Bewegungssteuerung um die eigene Achse dreht oder wie hier Feinde packt.


MESSE-EINDRUCK
Frech, clever und wunderschön: Teil 2 wird eine ähnliche Spaßgranate wie das grandiose **Origins**!
ÜBERRAGEND





Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, inklusive aller Neuankündungen der E3. (Änderungen vorbehalten)

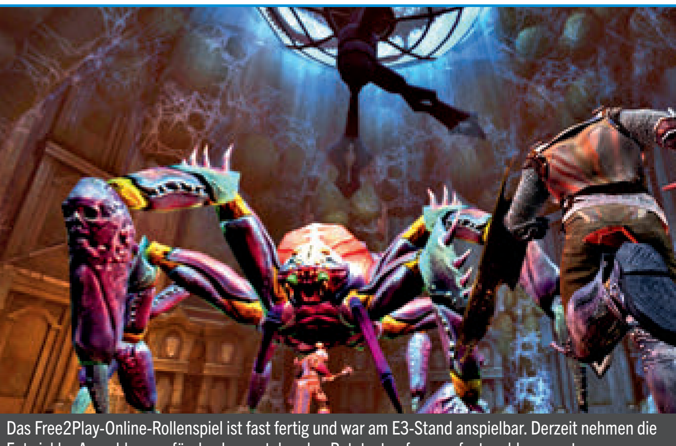
Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 66	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	16. Oktober 2012
	1954: Alcatraz	Adventure	Daedalic Entertainment	2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Air Conflicts: Pacific Carriers	Arcade-Simulation	Bitcomposer	3. Quartal 2012
Seite 104	Alan Wake's American Nightmare	Action	Remedy	22. Mai 12
	Alien Spidy	Jump&Run	Kalypso Media	Nicht bekannt
▶	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Anno 2070: Die Tiefsee	Aufbau-Strategie	Ubisoft	3. Quartal 2012
	Arctic Combat	Ego-Shooter	Webzen	3. Quartal 2012
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	4. Quartal 2013
Seite 42	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	31. Oktober 2012
▶	Baldur's Gate Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	2. Quartal 2012
	Battlefield 3: Aftermath	Ego-Shooter	Electronic Arts	Dezember 2012
	Battlefield 3: Armored Kill	Ego-Shooter	Electronic Arts	September 2012
	Battlefield 3: End Game	Ego-Shooter	Electronic Arts	März 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
Seite 66	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games	21. September 2012
	Brick-Force	Ego-Shooter	Infernum	2012
	Broken Sea	Rollenspiel	Neocore	Nicht bekannt
	Brothers in Arms: Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Bullet Run	Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	2012
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Carrier Command: Gaea Mission	Strategie	Mastertronic	27. September 2012
	Cartoon Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	2013
	CastleStorm	Strategie	Sony	Nicht bekannt
	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	14. September 2012
Seite 96	Civilization 5: Gods & Kings	Runden-Strategie	2K Games	22. Juni 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	2013
	Continent of the Ninth Seal	Online-Rollenspiel	Webzen	3. Quartal 2012
	Core Blaze	Online-Rollenspiel	Gamania	Nicht bekannt
▶	Counter-Strike: Global Offensive	Ego-Shooter	Valve	21. August 2012
Seite 66	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 72	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai	24. August 2012
▶	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	17. August 2012
	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Focus Home Interactive	September 2012
	Dead Island: Riptide	Ego-Shooter	Deep Silver	Nicht bekannt
Seite 34	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	Februar 2013
	Defiance	Ego-Shooter	Trion Worlds	April 2013
Seite 87	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity Original Sin	Strategie	Larian Studios	2013
	Divinity: Dragon Commander	Action	Daedalic	1. Quartal 2013
Seite 67	DmC: Devil May Cry	Action	Ninja Theroy	2013
	Dogfight 1942	Action-Simulation	City Interactive	2012
Seite 67	Doom 3 BFG Edition	Ego-Shooter	Activision	3. Quartal 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	id software	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	DSA: Demonicon	Adventure	Kalypso Media	1. Quartal 2013
Seite 98	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	22. Juni 2012
	Dungeonland	Action	Paradox Interactive	2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
▶	Endless Space	Strategie	Amplitude	Juli 2012
	Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	2012
Seite 76	F1 2012	Rennspiel	Codemasters	September 2012
	Family Guy Online	Online-Rollenspiel	Fox Interactive	2012
Seite 66	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	6. September 2012
Seite 76	FIFA 13	Sportspiel	Electronic Arts	3. Quartal 2012
	Firefall	Action-MMOG	Red 5 Studios	4. Quartal 2012
Seite 106	Game of Thrones	Rollenspiel	Dtp Entertainment	8. Juni 2012
Seite 24	Gameglobe	Geschicklichkeit	Bigpoint/Square Enix	2012
Seite 79 ▶	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	31. August 2012
▶	Ghost Recon: Future Soldier	Action	Ubisoft	15. Juni 2012
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Grimlands	Action-MMOG	Gamigo AG	2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
Seite 67	Hawken	Online-Shooter	Adhesive Games	12. Dezember 2012
	Hearts of Iron 3: Their Finest Hour	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
Seite 86	Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit	Action	Sega	2012
	Herr der Ringe Online: Reiter von Rohan	Online-Rollenspiel	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
Seite 56	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012

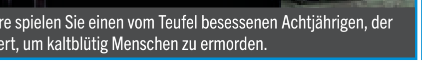


Ein zweites, inoffizielles Technik-Video zum neuen Abenteuer von Reporterin Jade ergänzte **BG&E**-Schöpfer Michel Ancel um die Ankündigung, dass Teil 2 erst für die nächste Konsolengeneration erscheine.



Das Free2Play-Online-Rollenspiel ist fast fertig und war am E3-Stand anspielbar. Derzeit nehmen die Entwickler Anmeldungen für den bevorstehenden Betatest auf nw.perfectworld.com entgegen.

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Insane	Action	THQ	2014
	Interstellar Marines	Ego-Shooter	Zero Point Software	Nicht bekannt
	Inversion	Action	Namco Bandai	13. Juli 2012
	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	3. Quartal 2012
Seite 87	Jet Set Radio	Jump&Run	Sega	3. Quartal 2012
	Kartuga	Online-Rollenspiel	InnoGames	Nicht bekannt
	Kingdoms of Amalur: Project Copernicus	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
Seite 108	Krater	Rollenspiel	Fatshark	12. Juni 2012
	Legends of Dawn	Action-Adventure	Dreamatrix	Nicht bekannt
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso Media	2. Quartal 2012
	Lego Batman 2: DC Super Heroes	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	22. Juni 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	3. Quartal 2012
	Lifeless Planet	Action-Adventure	Stage 2 Studios	4. Quartal 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Lucius	Adventure	Lace Mamba	26. Oktober 2012
Seite 92	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	1. Juni 2012
	Mechwarrior Online	Online-Action	Piranha Games	2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
Seite 66	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Metal Gear Rising: Revengeance	Action	Konami	2012
Seite 54	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	26. September 2012
	Miner Wars 2081	Online	Keen Software House	2012
	Mistborn: Birthright	Rollenspiel	Nicht bekannt	3. Quartal 2013
	NBA 2K13	Sportspiel	2K Games	5. Oktober 2012
Seite 74	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
Seite 72	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
	Omerta: City of Gangsters	Strategie	Kalypso Media	4. Quartal 2012
	Orcs Must Die! 2	Action	Robot Entertainment	2012
	Otherland	Online-Rollenspiel	Dtp Entertainment	2012
	Painkiller: Hell & Damnation	Ego-Shooter	Nordic Games	Oktober 2012
	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grind Gear Games	2012
	Penny Arcade's On the Rain-Slick Prcipice of Darkness 3	Rollenspiel	Zeboyd Games	25. Juni 2012
Seite 76	PES 2013	Sportspiel	Konami	3. Quartal 2012
Seite 86	Pid	Jump&Run	Might and Delight	3. Quartal 2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2013
	Pro Cycling Manager Season 2012: Le Tour de France	Sportspiel	Cyanide	Juni 2012
	Prototype 2	Action	Activision	24. Juli 2012
Seite 87	Quantum Conundrum	Puzzle	Square Enix	21. Juni 2012
	Realms Of Ancient War	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	September 2012
	RaiderZ	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	4. Quartal 2012
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
Seite 87	Rayman Legends	Action	Ubisoft	Nicht bekannt
	Red Frontier	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	2012
	Resident Evil 6	Action	Capcom	2. Oktober 2012
	Retro City Rampage	Action		2012
	Rift: Storm Legion	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	3. Quartal 2012
Seite 86	Rocksmith	Musikspiel	Ubisoft	16. Oktober 2012
	Sacrilegium	Action-Adventure	Topware Interactive	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 82	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
Seite 52	Sleeping Dogs	Action	Square Enix	17. August 2012
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	21. August 2012
Seite 76	Sonic & All-Stars Racing Transformed	Rennspiel	Sega	4. Quartal 2012
Seite 72	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	05. Mai 2013
Seite 100	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	29. Juni 2012
Seite 86	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
Seite 60	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
Seite 18	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2012
	Starvoid	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
	Test Drive: Ferrari Racing Legends	Rennspiel	Bigben Interactive	29. Juni 2012
	The Amazing Spider-Man	Action	Activision	3. Quartal 2012
Seite 78	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 68	The Elder Scrolls 5: Skyrim - Dawnguard	Rollenspiel	Bethesda	Juni 2012
Seite 70	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
Seite 72	The Incredible Adventures of Van Helsing	Action-Rollenspiel	Neocore	4. Quartal 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	3. Juli 2012
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead: Episode 2 – Starved for Help	Adventure	Telltale Games	Juni 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tiny & Big: Grandfather's Leftovers	Puzzlespiel	Crimson Cow	19. Juni 2012
Seite 62	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
Seite 38	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	3. Quartal 2012
	Transformers: Untergang von Cybertron	Action	Hasbro Interactive	28. August 2012
	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 62	Watch Dogs	Action	Ubisoft	2013
	Wildstar	Online-Rollenspiel	Ncsoft	2012
	Wizardry Online	Online-Rollenspiel	Gamespot	2012
	World of Battleships	Online	Wargaming.net	Nicht bekannt
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	2012
	World of Warplanes	Online	Wargaming.net	2012
	Worms Revolution	Strategie	Nicht bekannt	4. Quartal 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
Seite 84	XCOM: Enemy Unknown	Rundentaktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

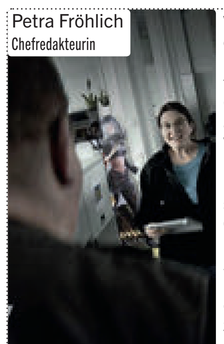


In dem moralisch fragwürdigen Adventure spielen Sie einen vom Teufel besessenen Achtjährigen, der auf linearem Weg Gegenstände kombiniert, um kaltblütig Menschen zu ermorden.


Der Nachfolger der surrealen Mischung aus Ego-Shooter und Faustkampfspiel bietet eine offene Spielwelt, in der sich Held Ghat frei bewegt. Statt der Source-Engine kommt diesmal die Unreal-Technik zum Einsatz.

TEST 07/12

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Wird vermutlich nicht für den Deutschen Filmpreis nominiert:
trotz eines historischen Gastauftritts in der aktuellen Folge von Rossis Welt. Die Aufgabe lautetete: Euphorie entfachen. Bei Rainer Rosshirt. Hat auch super geklappt. Zunächst.
Geht auf Schnäppchenjagd:
Im **Diablo 3**-(Gold-)Auktionshaus – schließlich braucht ihr Inferno-Hexendoktor was Vernünftiges zum Anziehen. Gerne mit attraktiven Resistenzen.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Gewinnspielfrage:
Auf dem Bild links sehen Sie zwei prächtige Esel! Welcher von beiden ist unser Redaktionsleiter Thorsten K.?
Ein kleiner Tipp:
Er hat die dämlichere Frisur und den deutlich blöderen Gesichtsausdruck.
Ihr möglicher Gewinn:
Ruhm, Ehre, die Zuneigung der gesamten PC-Games-Redaktion und ein märchenhafter Goldesel!
Und der Teilnahmeschluss:
Der war schon gestern!

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



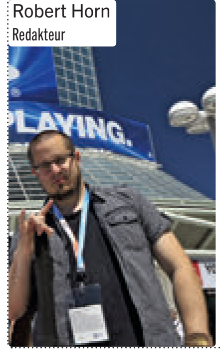
War begeistert:
von den vielen tollen PC-Spielen auf der Spielemesse E3 und den besten Kollegen der Welt, die mit mir in den USA waren. Danke, Jungs!
Blieb:
nach der E3 noch zwei Wochen in Amerika, um dort Urlaub zu machen.
Freut sich:
dass Fußball in den Vereinigten Staaten mittlerweile so beliebt ist, dass man die EM auch im kleinen Goldgräberstädtchen Sonora schauen kann.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Erkundet:
das wunderschöne, sommerliche Allgäu im Rahmen einer dreiwöchigen Kur, frönt dem fröhlichen Geocaching und überlegt sich schon mal, wie er nach seiner Rückkehr im Juli die Kollegen triezen kann.
Nutzt die Zeit:
um privat durchzuschnaufen und Kraft zu tanken.
Freut sich:
aufs Heimkommen, die Kolleginnen und Kollegen und auf viele neue Spiele (vor allem **Skyrim: Dawnguard**).

Robert Horn
Redakteur



Hat den Wahnsinn erlebt:
Eine Woche E3-Chaos-Termin-Hetzerei mit unzähligen Spielen, Eindrücken, Persönlichkeiten (Ron Gilbert!) und ganz viel schlechtem Essen. Toll, wie jedes Jahr!
Hat Tränen gelacht:
Mit Kollege Peter in der Achterbahn. Sollten Sie es nicht kennen: Unbedingt das Video auf pcgames.de anschauen!
Ist ein wenig stolz:
Auf das toll gewordene „So entsteht eine PC Games"-Video. Dominik, Videogott!

Felix Schütz
Redakteur



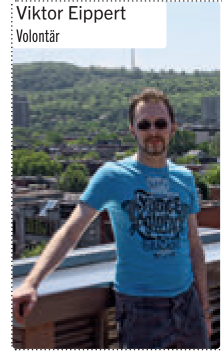
Machte Kurzurlaub:
auf einem hübschen Weingut im österreichischen Langenlois. Ausgezeichnete Weine, launige (und durchschlagende) Verkostung – vielen Dank, Fam. Franz Traxler!
Spielte zuletzt:
zu viel **Diablo 3**, dazu **Max Payne 3**, **Spec Ops: The Line**, **Endless Space** (Beta), **Alien Shooter 2 Conscription**, **Pocket Academy** (Android) und **Rebuild** (Android)
Ist froh und erleichtert:
dass diese vollgepackte Ausgabe endlich im Kasten ist!

Marc Brehme
Redakteur



Ist nach der E3:
ganz heiß auf **Tomb Raider**, **Dishonored**, **Watch Dogs**, **Geheimakte 3** und **Beyond**. Letzteres gibt´s wie schon den Vorgänger **Heavy Rain** aber wohl leider nur für PS3.
Überlegt:
Biker zu werden, um den steigenden Spritpreisen ein Schnippchen zu schlagen.
Ist stolz darauf:
die Kinderparty anlässlich des 6. Geburtstags seines Sohnes überlebt zu haben, und weiß jetzt, warum er **nicht** Erzieher geworden ist.

Viktor Eippert
Volontär



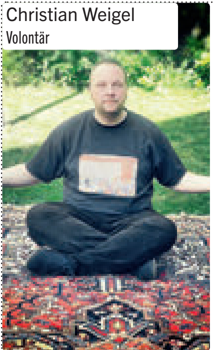
Weilt:
während Sie diese Zeilen lesen, im bitter nötigen Urlaub. Zeit war's!
Ist wieder mal:
gnadenlos dem **Civ**-Fieber verfallen. Da kommt der Urlaub gerade recht!
Darf dieses Jahr wieder:
mit zur Gamescom. Fein!
Meine E3-Highlights:
XCOM: EU, **Dishonored**, **Assassin's Creed 3**, **Tomb Raider**, **Watch Dogs**, **The Last of Us** (PS3), **Ni no Kuni** (PS3) und die Luminous-Engine von Square Enix.

Peter Bathge
Volontär



War absolut begeistert:
von der grandiosen E3-Stimmung, seinem ersten USA-Besuch und dem denkwürdigen Tag im Six-Flags-Vergnügungspark. O-Ton: „OH GOTT! OH GOTT! OH GOTT!"
Hat zuletzt (an)gespielt:
Crysis 3, **Resident Evil 6**, **Far Cry 3**, **Starcraft 2: HotS**, **Pid**, **Hawken**, **End of Nations**, **Sleeping Dogs**, **Dishonored**, **Rayman Legends** (Wii U), **Halo 4**, **Gears of War: Judgement** und **Forza Horizon** (die letzten drei alle Xbox 360).

Christian Weigel
Volontär



Qualifiziert sich:
für traditionell-orientalische Fluggeräte der Knüpfklasse 1A bis 2B (Perser und Afghanen bis 12 m²). Bisher leider völlig ohne Erfolg.
Versenkt:
viele Schiffe im Add-on zu **Civilization V**, **Gods & Kings**. Die überarbeiteten Seegefechte machen Spaß.
Ist schon ganz wild auf:
X-Com: Enemy Unknown und will den garstigen Aliens mit Taktik, Kalkül und großkalibrigen Plasmakanonen zeigen, wem die Erde gehört!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Wundert sich:
warum trotz der astronomisch hohen Benzinpreise so viele Autos die Straßen verstopfen und ein zügiges Weiterkommen verhindern.
Freut sich:
über die EM, weil da zumindest an den Spieltagen die Straßen fast schon ausgestorben wirken.
Entschuldigt sich:
weil ihm, entgegen seiner Aussage im letzten Heft, auch diesmal nichts wirklich Interessantes für diese Rubrik eingefallen ist.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Erlebte:
einige vergnügte Stunden (Tenacious D, Maximo Park, Motörhead!) bei Rock im Park. Schöne Grüße an dieser Stelle an PCG-Leser Martin!
Schaut die NBA-Finals:
Das Giganten-Duell Miami gegen Oklahoma lockt ihn nachts aus den Federn.
Übertreibt kein Stück:
Statistiken haben ergeben, dass die Mehrzahl der Leser ihre Ausgabe wie in der Abschluss-Szene unseres DVD-Specials „Ein Blick hinter die Kulissen" liest.

TOP-THEMEN

ACTION
MAX PAYNE 3



Nach vielen Verzögerungen und geplatzten Last-Minute-Tests konnten wir endlich die PC-Fassung von **Max Payne 3** ausgiebig spielen. Im Test beschäftigen wir uns besonders mit den PC-spezifischen Besonderheiten des Rockstar-Titels.

ACTION
SPEC OPS: THE LINE



Nur ein gut gemachter Third-Person-Shooter oder doch ein tiefgehendes Anti-Kriegs-Spiel? **Spec Ops: The Line** hat im Vorfeld schon für viel Aufsehen gesorgt. Wir sagen Ihnen in unserem Test, was der Action-Titel des Berliner Entwicklers Yager wirklich drauf hat.

STRATEGIE
CIVILIZATION 5: GODS & KINGS

Das prall gefüllte Add-on für **Civilization 5** hat es in sich: Ein überarbeitetes Kampfsystem, spannende und taktische Seekämpfe, Religionen und viele weitere Neuerungen verpassen dem ohnehin schon genialen Hauptspiel ein paar völlig neue Aspekte. Vorsicht, extrem hoher Suchtfaktor!



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

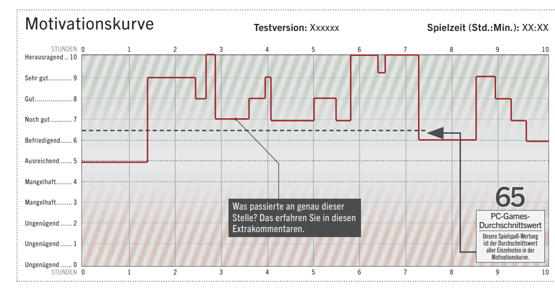
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 110.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



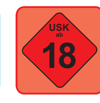
Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Gerade bezüglich der Charaktermodelle sieht die PC-Version noch einmal deutlich besser als die Konsolenvarianten aus.

AUF DVD
• Video zum Spiel

EDITORS' CHOICE
ACTION

AWARD
Ausgabe 07/2012
89

Max Payne 3

Von: Sascha Lohmüller/Thorsten Küchler/Toni Opl

Endlich ist auch die PC-Version im Handel – wir gehen auf ihre Besonderheiten ein.

Manchmal haben es Konsolenspieler gut. Immerhin durften sie bereits zwei Wochen vor den PC-Jüngern das dritte Abenteuer von Max Payne durchleben. Anhand der Xbox- und PS3-Version lieferten wir Ihnen ja bereits in der letzten Ausgabe einen ausführlichen Vortest. Dementsprechend kurz halten wir uns bezüglich der Themen Story und Spielmechanik und gehen lieber auf die speziellen Eigenheiten und Features der PC-Version ein.

Der Vollständigkeit halber ein paar Worte zur Story: Ex-Cop Max Payne ist nach wie vor aufgrund seiner Vergangenheit schwer traumatisiert, zynisch, lebensmüde und alkoholkrank. Um seinen persönlichen Dämonen zu entfliehen, verlegte er seinen Wohnsitz vom verregneten, düsteren New York ins sonnige São Paulo und verdingt sich dort als Bodyguard für einen schwerreichen Einheimischen. Dieser Wechsel in südlichere Gefilde bereitete dem einen oder anderen Fan im Vorfeld arge Sorgen bezüglich der Payne'schen Atmosphäre, doch hier können wir Entwarnung geben. Auch die brasilianische Metropole ist ein düsterer Moloch voller Krimineller, zudem bereisen Sie im Verlaufe des Spiels auch nächtliche Favelas, Sümpfe und in Rückblenden das aus den Vorgängern bekannte New York.

Bezüglich des Spielgeschehens wagt Rockstar keine Experimente. Sie lenken Max nach wie vor aus der dritten Person durch eng gesteckte Levels, dezimieren die heranstür-


Neu im Payne-Repertoire sind Nahkampfangriffe. Diese lösen automatisch aus, sobald Sie einen sehr nahe stehenden Gegner angreifen.


Bei heftigem Beschuss gehen Mobiliar und Scheiben zu Bruch – besonders schön zu sehen in diesem Büro-Level.

DIE PC-VERSION IM DETAIL

Falls Sie sich nicht sicher sind, ob Sie bei der PC-Version von Max Payne 3 zugreifen sollten, hilft Ihnen unser Kurzüberblick über die einzelnen PC-Features.

Durch das Desaster bei der **Grand Theft Auto 4**-Umsetzung für den PC sind viele Spieler bei Rockstar-Spielen extrem vorsichtig. Zu Unrecht, wie **Max Payne 3** und vor kurzem auch **L.A. Noire** bewiesen haben. Damit Sie trotzdem gut einschätzen können, wo die Stärken und Schwächen der **Max Payne**-PC-Version liegen, listen wir Ihnen an dieser Stelle alle Vor- und Nachteile auf.



Die Grafik ist vorbildlich skalierbar. Links sehen Sie die maximalen, rechts die minimalen Einstellungen.

DAS WURDE GUT UMGESETZT

- + Frei konfigurierbare, sehr gut funktionierende Maus-und-Tastatur-Steuerung
- + Direct-X-11-Unterstützung & deutlich höhere Auflösungen als auf der Konsole
- + Grafisch an die Möglichkeiten eines PCs angepasst, bis ins kleinste Detail regulierbar (Antialiasing, Textur- & Schattendetails etc.)
- + Keine umständliche, „konsolige“ Menüführung
- + Moderate Systemanforderungen

DAS WURDE SCHLECHT UMGESETZT

- − Rockstar-Social-Club-Konto und dortige Online-Registrierung sind Zwang.
- − Kein freies /schnelles Speichern, stattdessen Rücksetzpunkte; diese sind immerhin fair gesetzt
- − Installation verschlingt happige 35 GByte
- − Auf einigen Rechnern Probleme bei der Installation oder Probleme mit Viren-Falschmeldungen
- − Absolutes No-Go: Die Installation schlägt Ihnen vor, Firewall und Virenscanner zu deaktivieren.
- − DVD-Version ließ sich anfangs nicht mit unserem Videoprogramm Fraps aufzeichnen; mittlerweile durch einen Patch behoben

FAZIT

Ein Debakel wie bei **Grand Theft Auto 4** ist zum Glück ausgeblieben. Zwar trüben einige kleine Fehler bei der Installation und beim Spielstart (Fehlermeldung bzw. Viruswarnung) die Stimmung, diese sind aber leicht per Patch zu beheben. Dafür wurde das Spiel perfekt an die grafischen Möglichkeiten des PCs angepasst und mit einer gelungenen Maus-und-Tastatur-Steuerung versehen. Wer also den Social-Club-Zwang nicht scheut, kann bedenkenlos zugreifen.

menden und recht clever agierenden Gegner mithilfe der serientypischen Bullet-Time (eine Art Zeitlupe, in der Sie in Ruhe zielen können) und sehen sich zwischendrin zahllose Videosequenzen an. Diese sind hervorragend inszeniert, transportieren die Story tadellos und ersetzen die Comic-Sequenzen der Vorgänger. Ein paar Neuerungen haben dann aber doch ihren Weg ins Spiel gefunden.

Die größte Änderung ist wohl das neue Deckungssystem. Per Knopfdruck verschanzt sich Max hinter Mauern und dergleichen und entgeht so dem Kugelhagel der Feinde. Das verleiht den Feuergefechten taktischen Tiefgang und ist zudem bitter nötig, da bereits im zweiten von fünf Schwierigkeitsgraden eine Handvoll Treffer ausreichen, um Ihnen das virtuelle Lebenslicht auszuhauchen. Ebenfalls anders als in den Vorgängern: Max kann im dritten Teil nur noch zwei Handfeuerwaffen und ein schwereres Kaliber mit sich führen. Sie müssen sich also entscheiden, welche Bewaffnung Sie mitnehmen. Die Entwickler waren in dieser Hinsicht jedoch etwas inkonsequent. Neue Waffen erhalten Sie nämlich von besiegten Gegnern. Dass diese mitunter jedoch mit Granaten hantieren, ignoriert das Spiel geflissentlich – derart schwere Geschütze sind lediglich den Gegnern vorbehalten, was ein wenig seltsam anmutet. Zudem sind einige Waffenspezifikationen unbrauchbar, etwa Laserpunkt-Aufsätze, da Sie diese in den Gefechten nur schwer erspähen.

Nach einer Weile vermissten wir außerdem die Innovationen. Verstehen Sie uns nicht falsch, die Gefechte machen durchweg wirklich Laune. Allerdings geht man während der rund zehn Stunden dauernden Kampagne stets gleich vor. Sie hechten von einer Deckung zur nächsten, dezimieren die Gegner mal mit, mal ohne Bullet-Time und wiederholen das Ganze. Auch die Zwischensequenzen fügen sich in diese fast mechanische Abfolge ein. Passagen wie eine Schnellboot-Verfolgungsjagd oder ruhigere Momente werden viel zu selten eingestreut. Diese Tatsache macht **Max Payne 3** noch lange nicht langweilig, sorgt aber dafür, dass das Spiel nicht in 90er-Wertungsdimensionen vorrückt.

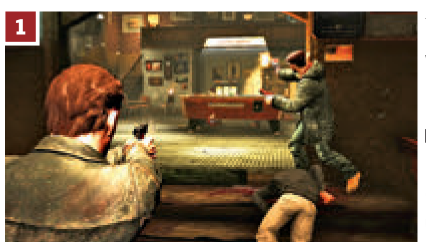
Bei der Umsetzung für den PC gibt sich Rockstar Games kaum Blöße. Anders als bei vielen Titeln heutzutage müssen Sie als PC-Spieler keinerlei grafische, technische oder steuerungsbezogene Abstriche machen. Die Grafik wurde an höhere Auflösungen angepasst und sieht dank Direct-X-11-Support fantastisch aus. Erfreulich ist, dass **Max Payne 3** trotz dieser deutlich aufpolierten Grafik mit recht moderaten Systemvoraussetzungen daherkommt. Der Hardware-Hunger betrifft lediglich die Installationsgröße: Satte 35 GByte Festplattenspeicher nimmt Max' drittes Abenteuer in Beschlag.



Auch ein verfallenes Luxushotel ist Schauplatz der Story in **Max Payne 3**. Die abwechslungsreichen Gebiete sind ein großes Plus des Spiels.

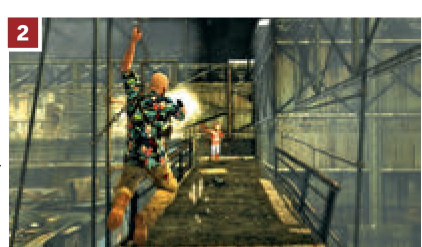


Als Leibwächter verschlägt es Max in eine Nobeldisko – verständlich, dass sich der Protagonist ob der schlechten Musik betrinkt.



◀ In regelmäßigen Rückblenden werden Sie mit Max' Vergangenheit in New York konfrontiert – tolle Film-Noir-Atmosphäre inklusive.

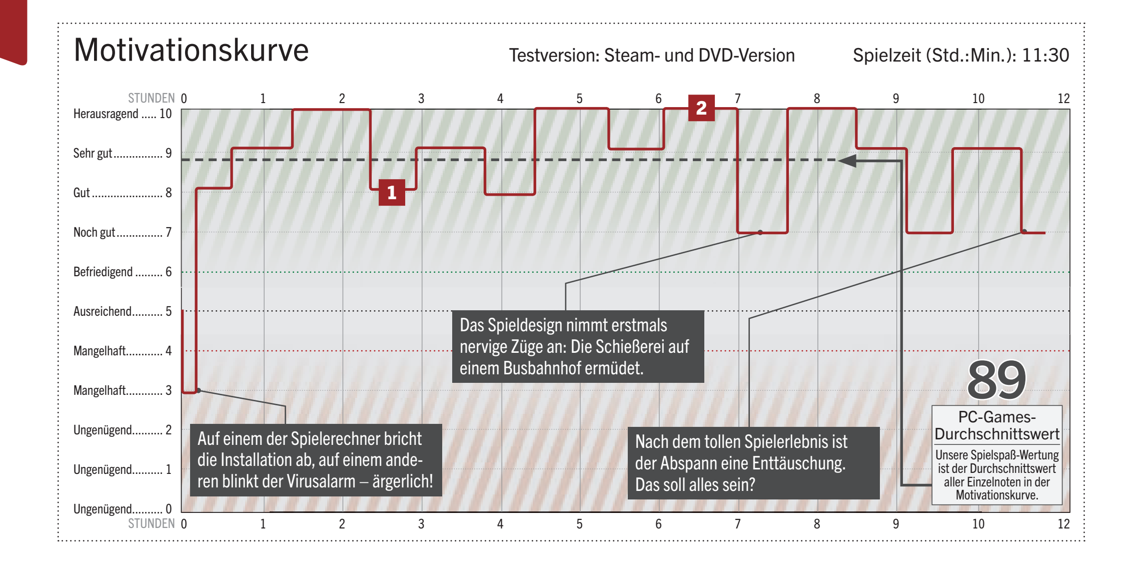
▶ Die Abschnitte in den Favelas gehören zu den Höhepunkten des Spiels: packend, intensiv und realistischer umgesetzt als je zuvor.



Motivationskurve

Testversion: Steam- und DVD-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 11:30



Die Steuerung lässt ebenfalls keine Wünsche offen: Eingängig, auch in hektischen Momenten weder überladen noch kompliziert und zudem komplett frei konfigurierbar. Wer lieber mit einem Gamepad spielt statt mit Maus und Tastatur, kann natürlich auch dies problemlos tun.

Dennoch hat **Max Payne 3** mit einigen technischen Problemen zu kämpfen, wenn auch nicht in **GTA 4**-Ausmaßen. So brach die Installation auf einem unserer Testrechner mit einer Fehlermeldung ab, auf einem anderen erkannte der Virenscanner die exe-Datei (fälschlicherweise) als Trojaner. Derartige Probleme sind ärgerlich, zumal das Rockstar-Support-Forum bisher nur in englischer Sprache verfügbar ist. Und auf den nervigen Social-Club-Zwang hätten wir auch gern verzichtet.

Bliebe noch eine kleine Neuerung, die Rockstar der Serie spendiert hat: der Mehrspielermodus. In insgesamt vier Varianten treten Sie dabei gegeneinander an. Deathmatch, Team Deathmatch, Payne Killer (Max und Passos gegen ein zahlenmäßig überlegenes Spielerteam) und Gang Wars (basiert auf Kampagnen-Ereignissen) – für all diese Modi gilt: Sie dürfen die Bullet-Time einsetzen und die Gefechte sind ordentlich, wenn auch nicht spektakulär umgesetzt. Etwas schade ist zudem, dass es keine dedizierten Server gibt, also alle Partien von Spielern gehostet werden. Dementsprechend kann es zu Verbindungsabbrüchen und Lags kommen. Fazit: Eine nette Dreingabe, nicht mehr, aber auch nicht weniger. ❑

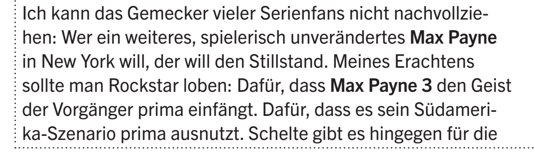
MEINE MEINUNG | *Toni Opl*



„Eine Sightseeing-Tour der besonderen Art. Das Level-Design ist fantastisch!"

Man muss **Max Payne 3** zugutehalten, dass die Spielzeit mit acht bis zehn Stunden weit über dem derzeitigen Shooter-Durchschnitt liegt. Allerdings ist das auch ein Grund dafür, dass dem Titel ab dem letzten Drittel etwas die Luft ausgeht. Das Spielprinzip gibt hier einfach nicht genug her, um über so lange Zeit unablässig an den Bildschirm zu fesseln. Und auch bei der Gegneranzahl ist Rockstar meiner Meinung nach weit übers Ziel hinausgeschossen. Was mich dennoch dranbleiben ließ, waren Story, Atmosphäre und Level-Design. Das Stadion, die Favelas, der Panamakanal, das verlassene Hotel – die Locations sind entweder völlig unverbraucht oder so sehenswert und glaubwürdig wie nie zuvor in Szene gesetzt. Geil!

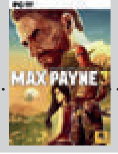
MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Inszenatorisch am Maximum, spielerisch aber etwas zu sehr nach Action-Schema F!"

Ich kann das Gemecker vieler Serienfans nicht nachvollziehen: Wer ein weiteres, spielerisch unverändertes **Max Payne** in New York will, der will den Stillstand. Meines Erachtens sollte man Rockstar loben: Dafür, dass **Max Payne 3** den Geist der Vorgänger prima einfängt. Dafür, dass es sein Südamerika-Szenario prima ausnutzt. Schelte gibt es hingegen für die Ideenarmut: So spektakulär all die Zeitlupen-Sequenzen auch sein mögen, irgendwie hat man das alles schon woanders gesehen. Und die Handlung verliert sich im Verlauf der knapp 10-stündigen Spielzeit in zu vielen Nichtigkeiten – da ist man von Rockstar Packenderes gewohnt. Dennoch: **Max Payne 3** ist der erhoffte Action-Knaller – auch auf dem PC.

MAX PAYNE 3



Ca. € 45,-
1. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Rockstar Studios
Publisher: Rockstar Games
Sprache: Deutsch (Texte), Englisch (Sprachausgabe)
Kopierschutz: Um **Max Payne 3** spielen zu können, benötigen Sie ein Konto beim Rockstar Social Club und müssen Ihr Spiel dort online registrieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Großartige Charaktermodelle und Animationen, tolle Lichteffekte
Sound: Sehr gute Sprecher, knallige Soundeffekte, stimmige Musik
Steuerung: Vorbildlich umgesetzte, frei konfigurierbare Steuerung per Maus und Tastatur; alternativ Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Modi (Deathmatch, Team Deathmatch, Gang Wars, Payne Killer)
Zahl der Spieler: 4 bis 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Quad Q6600/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, 4 GByte RAM
Empfehlenswert: Core i7 2600K/Phenom II X6 1100T, Geforce GTX 570/Radeon HD 7850 (DX11), 4 GByte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Max Payne 3 gehört definitiv nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen. Die Spielwelt ist düster, zynisch und brutal, die Gewalt sehr explizit und teilweise auch völlig übertrieben.

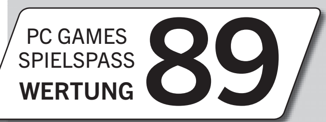
DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Installation verweigerte auf einem unserer Testrechner den Dienst, auf dem zweiten Testrechner hingegen hielt das Virenprogramm die exe-Datei des Spiels für einen Virus – ärgerlich! Zudem ließen sich anfangs keine Videos und Bilder von der DVD-Version anfertigen, von der Steam-Version hingegen schon. War das Spiel aber erst einmal gestartet, gab es keine Probleme

PRO UND CONTRA

- ➕ Trotz Settingwechsel düstere, zynische Atmosphäre
- ➕ Perfekt inszenierte, im Vergleich zum Vorgänger taktischere Gefechte
- ➕ Spektakuläre Bullet-Time-Szenen
- ➕ Toll designte, abwechslungsreiche Schauplätze
- ➕ Solider neuer Mehrspielerpart
- ➕ Sehr gelungene PC-Umsetzung, was Grafik und Steuerung betrifft
- ➖ Einige techn. Mängel (Installation)
- ➖ Kein freies Speichern
- ➖ Wenig spielerische Abwechslung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL




SUPER HEROES
FOR SUPER TV
J
K
JOKO GEGEN KLAAS
DAS DUELL UM DIE WELT
SAMSTAG 21.7. // 20:15
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

▶ Missionare verbreiten die eigene Staatsreligion – auf Wunsch auch über die Landesgrenzen hinaus zu den anderen Spielern.

Firaxis hat ordentlich am Kampfsystem geschraubt – die Schlachten sind nun noch taktischer. Unter anderem halten Städte einer Belagerung jetzt länger stand.

Mithilfe von Spionen verschaffen wir uns einen Einblick in gegnerische Städte, erhalten Informationen über die Pläne der KI und stehlen Technologien.

PC Games AWARD Ausgabe 07/2012 89

PC Games EDITORS' CHOICE RUNDENSTRATEGIE



Civilization 5: Gods & Kings

Von: Viktor Eippert

Sinnvolle Evolution oder nur ein großer Patch? Unser Test gibt Aufschluss!

Aha! Der verschlagene Augustus Cäsar plant also einen baldigen Angriff auf unsere byzantinische Zivilisation? Da hat sich das Einschleusen unseres Spions nach Rom also bezahlt gemacht. Denn mit dem Add-on **Gods & Kings** erhalten Herrscher in **Civ 5** nun ab dem Zeitalter der Renaissance die Kontrolle über Geheimagenten. Anders als in **Civ 4** agieren Spione allerdings nicht als tatsächliche Einheiten auf der Weltkarte, sondern werden wie in **Civ 3** über ein schlichtes Menü direkt in die gewünschte Zielstadt gesandt. Dort extrahieren sie sinnvolle Informationen, stehlen dem entsprechenden Gegenspieler Technologien und gewähren uns sogar Einblick in die infiltrierte Stadt. Wird ein Agent in einer eigenen Ortschaft platziert, sucht er dort stattdessen nach feindlichen Spionen. So richtig überzeugend ist das Spionagesystem allerdings nicht. Dafür bietet es zu wenig Möglichkeiten, Sabotageakte fehlen beispielsweise komplett – dadurch verliert besonders der Mehrspielermodus im Vergleich zu **Civ 4** etwas an Dynamik.

Schön ist dafür die Unterwanderung von Stadtstaaten, um dort die

DAS IST NEU

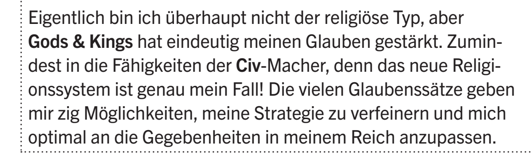
- Man kann Religionen gründen und diese mit lukrativen Glaubenssätzen ausbauen; mit Inquisitoren und Missionaren verdrängt man unerwünschte Religionen beziehungsweise verbreitet die eigene.
- Ab der Renaissance stehen Spione zur Verfügung, die feindliche Städte infiltrieren können und in der Stufe aufsteigen.
- Drei neue Szenarien: „Der Fall Roms", „In die Renaissance" und „Reiche der rauchenden Lüfte"
- Dank Anpassungen am Kampfsystem sind Schlachten nachvollziehbarer und die Einheitenbalance ist feiner.
- Marinetruppen unterteilen sich jetzt in Nah- und Fernkämpfer, wodurch Stadtbelagerungen von Seeseite weitaus interessanter werden.
- Neue Weltwunder, Einheiten, Luxusgüter, Stadtstaaten-Typen, Gebäude, Forschungen sowie neun zusätzliche Zivilisationen
- Die Handhabung von Mods läuft nun über den Steam-Workshop.
- Die Sozialpolitiken wurden im Detail überarbeitet.





Das Add-on beinhaltet drei sehr spannende Szenarien, darunter auch eine fiktive Sci-Fi-/Steampunk-Spielvariante im Stil eines Jules-Verne-Abenteuers.

MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*



„Ein Muss für jeden Fan von Civ 5!“

Eigentlich bin ich überhaupt nicht der religiöse Typ, aber **Gods & Kings** hat eindeutig meinen Glauben gestärkt. Zumindest in die Fähigkeiten der **Civ**-Macher, denn das neue Religionssystem ist genau mein Fall! Die vielen Glaubenssätze geben mir zig Möglichkeiten, meine Strategie zu verfeinern und mich optimal an die Gegebenheiten in meinem Reich anzupassen. Ist mein Land beispielsweise nicht sehr fruchtbar, behelfe ich mir einfach mit entsprechenden Religionsboni wie „Armenspeisung“. Der Verzicht auf die coole Sabotage aus dem Vorgänger ist trotzdem etwas enttäuschend. Wo bleibt da der Spaß, wenn ich die Widersacher nicht mit meinen Spionen piesacken kann? Trotzdem ein klarer Pflichtkauf für Fans des Hauptspiels!

Wahlen durch den eigenen Agenten manipulieren zu lassen und so die eigene Beziehung zum Stadtstaat zu verbessern. Überhaupt haben die freien Städte an Bedeutung gewonnen und eine Allianz mit ihnen lohnt sich mehr als im Hauptspiel.

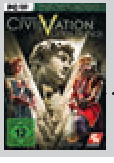
Ein Comeback feiert zudem das Religions-Feature, allerdings in anderer Form als noch im Vorgänger. Sobald die eigene Zivilisation genug Glaubenskraft gesammelt hat, kann man ein heidnisches Pantheon gründen, um es später auf Kosten von noch mehr Glaube zu einer vollwertigen Weltreligion auszubauen. Und das lohnt sich enorm, denn je stärker eine Religion ausgeprägt ist, desto mehr Glaubenssätze dürfen ausgewählt werden. Das sind verschiedene Boni, mit denen sich die eigene Siegstrategie fantastisch ergänzen lässt und die man teilweise super miteinander kombinieren kann.

Feldherren freuen sich über das sinnvoll überarbeitete Kampfsystem. Einheiten haben statt ehemals nur zehn Trefferpunkten nun ganze hundert. Was zunächst nach einer Kleinigkeit klingt, hat tatsächlich deutliche Auswirkungen. Denn mit dieser Anpassung geht auch ein völlig neues Einheitengleichgewicht einher, da wesentlich feinere Abstufungen im Kampfschaden möglich sind. So kommen Dinge wie Geländemodifikatoren, technologische Überlegenheit und Einheitenfähigkeiten stärker zum Tragen, was die Kämpfe noch einen Hauch taktischer macht. Ebenso schön ist die größere Einheitenvielfalt, insbesondere in den späten Spielepochen. Einen Schritt nach vorne macht zudem die KI. Die stellt ihre Armee nun ausgewogener zusammen, unterstützt ihre Frontsoldaten beispielsweise geschickt mit Fernkämpfern und Katapulten. Allerdings nur auf dem Festland, bei Seegefechten stellen sich die CPU-Gegner immer noch an wie der Ochs vorm Berg.

In diesem Bereich – also dem Seekampf – hat sich übrigens auch viel getan. Jetzt wird bei Marineeinheiten zwischen einem Nah- und Fernkampftyp unterschieden. Die Fernkampfschiffe funktionieren wie gehabt, während Nahkampfpötte wie ihre Pendants zu Land nur Einheiten auf angrenzenden Hexfeldern attackieren dürfen, dafür aber Vorteile gegenüber der Fernkampf-Marine vorweisen. Obendrein darf diese Gattung von Schiffen Küstenstädte erobern. Diese Änderung verpasst den Seegefechten nicht nur mehr Tiefe, sie macht großangelegte Belagerungen von Seeseite möglich.

Besonderes Augenmerk verdienen die Szenarien von **Gods & Kings**. Zwar bietet das Add-on nur drei Stück, doch die haben es in sich. Richtig klasse ist das Steampunk-Szenario „Reiche der rauchenden Lüfte“, das angefangen bei den Gebäuden über die Forschungen bis hin zu den Siegbedingungen fast das gesamte Spiel umkrempelt. Eine klasse Bereicherung zum Freien Spiel, das Rundenstrategen dank der zahlreichen Neuerungen und überarbeiteten Features in **Gods & Kings** wieder für Monate fesseln wird. ❑

CIVILIZATION 5: GODS & KINGS



Ca. € 30,-
22. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2k Games
Sprache: Mehrsprachig (darunter auch Deutsch und Englisch)
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung über Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die gleiche farbenfrohe, ansehnliche Grafik wie im Hauptspiel.
Sound: Jede Zivilisation hat ihr eigenes, atmosphärisches Musikstück. Sprachausgabe ist sehr hochwertig, aber rar.
Steuerung: Die Menüs sind übersichtlich, wenn auch zahlreich; die Bedienung ist fix erlernt und präzise.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle Szenarien und DLCs funktionieren auch mit Freunden – im LAN, online oder per Hot-Seat.
Zahl der Spieler: 2 bis 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

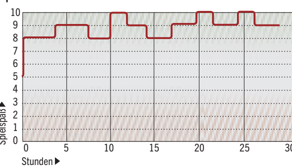
Minimum: Zweikern-CPU mit 3,0 GHz, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Vierkern-CPU mit 3,3 GHz, Geforce GTX 460/Radeon HD 6870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Kämpfe verlaufen blutfrei, besiegte Einheiten verschwinden einfach.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.1.666
Spielzeit (Std.:Min.): 28:00



Wir haben eine Steam-basierte Testversion auf insgesamt vier verschiedenen Rechnern gespielt. Es traten weder Fehler noch Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hoher Suchtfaktor
- ➕ Neue Zivilisationen, Einheiten, Wunder, Gebäude und Ressourcen
- ➕ Klasse Religionssystem
- ➕ Schlachten tiefgründiger dank erneuertem Kampfsystem
- ➕ KI geht cleverer bei der Armeezusammenstellung vor.
- ➕ Seegefechte gewinnen an Wert.
- ➕ Klasse Szenarien …
- ➖ …, allerdings nur drei an der Zahl
- ➖ KI hat Probleme mit Marine und Übersee-Expansion
- ➖ Keine Sabotageakte mit Spionen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**

Im Badehaus in der Hafenstadt Enqui schicken Sie Nuri zu diesem Jüngling in den Badezuber. So machen Sie seine Freundin eifersüchtig und lenken sie ab, um ihr eine wichtige Nachricht zu entwenden.

! STEAM ERFORDERLICH

Wer **Satinavs Ketten** spielen möchte, kommt um einem Steam-Account nicht herum. Das betrifft nicht nur die Download-, sondern auch die Retailversion aus dem Handel.

AUF DVD
• Demo zum Spiel

Kaufmann Harm hat in seiner Schiffskabine ein geheimnisvolles Prisma versteckt. Um es zu stibitzen, braucht Geron Nuris Hilfe.

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Von: Marc Brehme

Point&Click-Adventure statt Rollenspiel im DSA-Universum. Melancholischer Touch statt Humor. Es funktioniert.

In ihrem neuen Spiel entführen Sie die Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment (**Deponia**, **Harveys neue Augen**) in das Spieluniversum **Das Schwarze Auge**. In **Satinavs Ketten** steht die wunderschöne Fantasy-Welt Aventurien am Abgrund und muss von Ihnen – wie sollte es auch anders sein – natürlich gerettet werden.

Dies gestaltet sich jedoch eher schwierig, wenn man wie Ihre Spielfigur Geron bei seinen Mitmenschen als Unglücksrabe verschrien ist. Als der Bursche noch ein kleines Kind war, wurde im Städtchen Andergast ein wahnsinniger Seher auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Während der Vollstreckung dieser martialischen Strafe zeigte der Seher publikumswirksam auf Geron und prophezeite, dass dieser einmal großes Unglück über Andergast und seine Bewohner bringen würde.

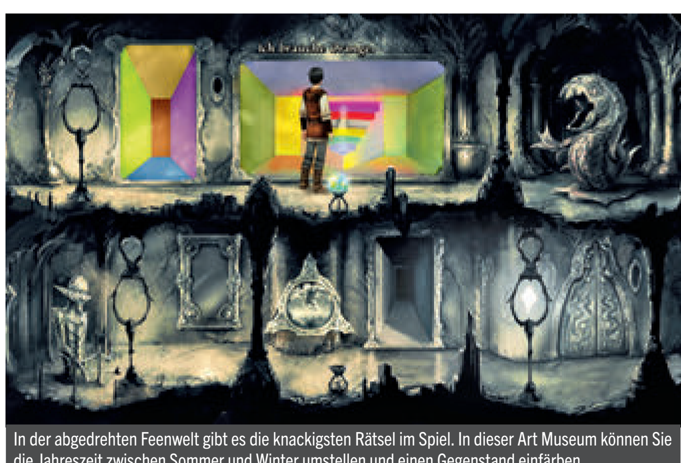
Seitdem hat der Vogelfänger Geron einen schweren Stand in seiner Heimat und wird von allen mit Argwohn betrachtet – zumal er als Magiedilettant ganz ohne Hokuspokus, sondern lediglich mit Gedankenkraft einen schwachen Zauber wirken kann, um fragile Gegenstände zu zerbrechen. Als eine mysteriöse Krähenplage auftritt, die sogar Menschenopfer fordert, erhält Geron vom König den Auftrag, die Viecher loszuwerden. Doch der Plan schlägt fehl und sogar Gerons Ziehvater Gwinnling fällt den Vögeln zum Opfer. Kurz bevor er stirbt, kann er Geron noch berichten, dass er ein Mittel gegen die gefährlichen Vögel gefunden hat und offenbar der alte Seher hinter der Zauberei steckt.

Auf der Suche nach dem Mittel trifft Geron zunächst auf die Fee Nuri, die fortan mit ihm gemeinsam durch die wunderschön gezeichnete und liebevoll animierte Spielwelt streift. Die Reise führt durch abwechslungsreiche Locations wie das Blut-

WAS IST „DAS SCHWARZE AUGE"?

Die Ursprünge der Rollenspiel-Serie Das Schwarze Auge (DSA) reichen zurück in das Jahr 1984, als unter diesem Titel erstmals ein Pen&Paper-Rollenspiel erschien.

Dafür entwickelte Ulrich Kiesow gemeinsam mit Hans Joachim Alpers und Werner Fuchs die Fantasy-Spielwelt Dere (Anagramm von „Erde") mit dem Kontinent Aventurien als zentralem Handlungsort. Später kamen die Kontinente Myranor, Riesland, Uthuria (bisher keine offiziellen Inhalte) und die Hohlwelt Tharun dazu. Aventurien selbst ist eine von verschiedenen Zeitaltern und Kulturen inspirierte Welt mit eigener Geschichtsschreibung und Zeitrechnung, in der sich alle typischen Fantasy-Elemente wiederfinden, wie Elfen und Orks, fremde Gottheiten und Magie.



In der abgedrehten Feenwelt gibt es die knackigsten Rätsel im Spiel. In dieser Art Museum können Sie die Jahreszeit zwischen Sommer und Winter umstellen und einen Gegenstand einfärben.

COLLECTOR'S EDITION

Zum Verkaufsstart am 22. Juni kommen auch 2.000 Exemplare des Spiels in einer Sammleredition für 60 Euro auf den Markt.

Die Collector's Edition des Adventures erhält neben dem Spiel eine exklusive Nachbildung des Ledernotizbuches des Feerforschers und ein gedrucktes Entwicklertagebuch inkl. Making-of auf einer CD. Außerdem liegen fünf Charaktertafeln, eine Soundtrack-CD, ein Artbook, Lösungshilfen sowie ein doppelseitiges Poster bei.





Im Blutzinnengebirge decken Sie sich beim Zwerg (links) mit Ausrüstung ein. Hier hilft Ihnen auch der Rabe, an Einbeeren zu gelangen, die hoch oben an der Mauer wachsen und sonst unerreichbar wären.

zinnen-Gebirge mit einem Orklager, die Hafenstadt Enqui oder auch eine abgedrehte Feenwelt. Gemeinsam mit der kindlich-naiven Nuri spricht er nicht nur mit vielen skurrilen Figuren wie einem hutverliebten Kobold und einem Augenwesen, sondern sammelt und kombiniert auch genretypisch Gegenstände.

Ab und zu müssen Sie auch Dinge mit dem Messer oder Ihrer Magie zerdeppern, um sie für Rätsel nutzen zu können. Apropos zerdeppern. Als Fee kann Nuri natürlich auch zaubern und bildet in Sachen Magie das Gegenstück zu Geron. Ebenso schnell wie Geron per Mausklick auf das Zaubersymbol etwa eine Flasche oder einen Krug zerbricht, setzt Nuri beispielsweise ein kaputtes Wagenrad per Magie wieder zusammen und ermöglicht so die Weiterfahrt mit einer Kutsche. Zwischenzeitlich kommt noch ein dritter Protagonist ins Spiel: ein sprechender Rabe, der nicht nur witzige Gespräche mit Ihnen führt, sondern auch weit entfernte Gegenstände wie etwa Beeren von einem Berghang beschaffen kann.

Präsentation und Bedienung des Adventures sind vorbildlich gelungen und bieten unter anderem eine Scrollfunktion des Inventars per Mausrad, wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt bewegen. So schalten Sie komfortabel alle Gegenstände in Ihrem virtuellen Rucksack Stück für Stück durch und kombinieren sie dann per Mausklick, ohne bei einem Fehlversuch erneut ins Inventar wechseln und einen anderen Gegenstand aufnehmen zu müssen.

Für diese Funktion werden Sie an einigen Stellen dankbar sein, denn obwohl das Rätseldesign abwechslungsreich, gut gelungen und grundsätzlich fair ist, gibt es dennoch einige Ausreißer. So müssen Sie beispielsweise in der Feenwelt einen Speer verkleinern, um ihn als Pfeilersatz mit einem Bogen benutzen zu können. Der Hinweis darauf, dass man die Waffe hierfür einen (magischen) Wasserfall hinabschwimmen lassen muss, ist im Spiel so klein gehalten, dass er ebenso leicht übersehen wird wie das Formular zum Antrag auf eine Steuerermäßigung auf der Homepage des Finanzamtes.

An dieser Stelle oder auch beim Wundverband-Rätsel in der Hafenstadt Enqui wären kurze Hinweis-Cutscenes beim ersten Betreten der Szene oder eine Funktion, die stufenweise Hinweise gibt, hilfreich gewesen. Dass es in den Dialogen oft konträre Antworten zur Auswahl gibt, ist vorbildlich. Allerdings wirken sich diese lediglich auf den Dialog-, nicht aber auf den Spielverlauf aus – schade, denn das hätte den Charakteren noch mehr Tiefe und dem Spiel insgesamt noch mehr Komplexität verliehen. ❑

MEINE MEINUNG |

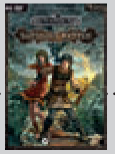
Marc Brehme



„Hübsches Fantasy-Abenteuer mit Charme"

Nach einem etwas zähen Einstieg hat mich **Satinavs Ketten** dann doch noch in seinen Bann gezogen. Die rundum gelungene Präsentation der Spielwelt überzeugt auf ganzer Linie. Einzig die Mimik der Figuren ist zu rudimentär. Allerdings haben die Entwickler das **DSA**-Universum schön umgesetzt. Kenner der Spielwelt werden von ihr überzeugt sein und **DSA**-Neulinge werden nicht überfordert. Was Wertungspunkte kostet, sind einige Schnitzer im Rätseldesign und das Fehlen von deutlicheren Hinweisen, was an einigen (wenigen) Stellen frustrierendes Herumprobieren nach sich zieht.

DAS SCHWARZE AUGE: SATINAVS KETTEN



Ca. € 40,-
22. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Deep Silver
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Steam. Kontobindung erforderlich; Weiterverkauf dann nicht mehr möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschön gezeichnete Schauplätze, die mit zahlreichen Animationen wie lebendige Gemälde wirken. Die Zwischensequenzen fallen spartanischer aus, orientieren sich jedoch an den authentischen Illustrationen der D&D-Regelbücher wie etwa Holzschnitten und Kupferstichen und sind handwerklich solide.
Sound: Stimmige orchestrale und dynamische Musik, die prima zur tollen Atmosphäre des Spiels beiträgt
Steuerung: Klassisches Point & Click mit Maus und Tastatur. Zwei Schwierigkeitsgrade, die sich durch bereits aktivierte Hilfen wie die Hotspot-Anzeige unterscheiden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

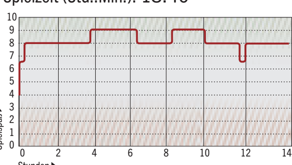
Minimum: 2,5 GHz Single- bzw. 2 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM (2,5 GB für Windows Vista/7, 512-MB-Grafikkarte, Internet (Steam-Aktivierung)
Empfehlenswert: 2,5 GHz Dual-Core-CPU, 3 GB RAM, 1 GB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Es sterben mehrere Charaktere, der Held selbst tötet in einer Notwehrsituation. Gewalt ist comichaft und nicht übertrieben dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0 (Goldmaster)
Spielzeit (Std.:Min.): 13:40



Der Test verlief ohne technische Komplikationen oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Überzeugende Präsentation der **DSA**-Spielwelt
- ➕ Gelungener Soundtrack, stimmungsvolle Musik und Geräusche sowie sehr gute Sprecher
- ➕ Lange Spielzeit
- ➕ Rätseldesign abwechslungsreich …
- ➖ … aber auch mit einigen Ausreißern
- ➖ Keine echte Rätselhilfe
- ➖ Leblose Gesichtszüge

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Keine Überraschungen: Im Kern ist **Spec Ops: The Line** ein grundsolider Deckungs-Shooter, der Spaß macht, aber kaum neue Ideen liefert.

Das Spiel erzählt seine düstere Handlung mittels vieler Zwischensequenzen und ordentlich geschriebener Dialoge.

Spec Ops: The Line

Von: Felix Schütz

Am Ende der Gewalt: Spec Ops überzeugt mit einer ernsten Story, bietet spielerisch aber „nur" gutes Mittelmaß.

Wenn in Computerspielen auf Menschen geschossen wird, dann gibt das oft Anstoß zu Diskussionen. Darf so etwas eigentlich Spaß machen? Was wäre denn, wenn sich mal ein Actiontitel mit dem virtuellen Töten auseinandersetzt, die Gewalt zum Thema macht? **Spec Ops: The Line** ist solch ein Spiel – und geht unter die Haut.

The Line handelt von drei US-Soldaten, einer von ihnen ist der Protagonist Captain Walker. Die drei Delta-Force-Experten erkunden die Ruinen von Dubai, nachdem die Wüstenmetropole in einem gewaltigen Sandsturm untergegangen ist. Was die Männer dort vorfinden, überschreitet ihre moralischen Grenzen: Die Stadtruine wird von einer Militärverwaltung regiert, Flüchtlinge leben in notdürftigen Lagern, Zivilisten wie Soldaten werden grausam hingerichtet. Walker und sein Team versuchen die Lage aufzuklären, geraten dabei aber in einen selbstzerstörerischen Strudel aus Pflichtbewusstsein und nackter Gewalt.

Menschen sterben in **The Line**, auch Unschuldige geraten dabei in die Schusslinie. In einem der schockierendsten Momente leistet sich Walker eine krasse Fehleinschätzung – das führt zum Tode Dutzender Unbewaffneter, darunter Frauen und Kinder. Yager hält hier erbarmungslos drauf, zeigt die entstellten Körper der Toten in Großaufnahme – spätestens dann dürfte für manche Spieler Schluss mit lustig sein.

Walker und seine Kameraden verkraften das Erlebte nicht: Im Verlauf der sechs- bis siebenstündigen Kampagne werden sie zunehmend kaltherzig, wütend, brutal – es fällt schwer, diese drei dann noch als Helden wahrzunehmen, und genau das ist von Yagers Autoren beabsichtigt. Ebenso ungewöhnlich: Wo man in vielen Militärshootern gegen Ter-



Die KI der Begleiter ist nicht perfekt, darum gehen sie oft im Kugelhagel zu Boden. Dann muss Walker schnell zur Hilfe eilen, bevor der Kamerad verblutet.

Sehr hart: Um an knappe Munition zu kommen, kann Walker seine Gegner aus nächster Nähe ausschalten – auch solche Szenen sind ungeschnitten.

MULTIPLAYER: DIESMAL NOCH KEIN TEST!

Unsere Test-Version von Spec Ops war zwar mehrspielertauglich, allerdings ließen sich noch keine Mitspieler finden. Darum konnten wir den Multiplayer-Part schlichtweg noch nicht testen.

Ein Blick in die Menüs verschafft uns einen Einblick in das, was uns im Multiplayermodus erwartet. **The Line** bietet sechs Spielmodi – darunter Klassisches wie Deathmatch und Team-Deathmatch, aber auch einen Modus namens „Begraben", in dem ein Team erst feindliche Schlüsselpositionen vernichten muss, um anschließend ein spezielles Ziel zu aktivieren, dass ebenfalls zerstört werden soll. Klingt nicht schlecht!

Spec Ops: The Line nutzt ein genretypisches Erfahrungspunktesystem, dank dem Spieler im Rang aufsteigen können. Es gibt sechs Klassen (Schütze, Sanitäter, Brecher, Plünderer, Scharfschütze und Offizier), die Sie mit zig freispielbaren Perks, Waffen und Boni austatten. Ob sich diese Details auch in der Spielpraxis bermerkbar machen und wieviel Taktik das klassische Third-Person-Geballer bieten kann, bleibt abzuwarten. Die Gefechte finden auf sechs verschiedenen Maps statt – das klingt nicht gerade nach viel. Allerdings sollen Stürme, taktisch einsetzbare Sandmassen und dergleichen auch im Mehrspielerpart eine Rolle spielen. Neben einer Online-Spielersuche, die voll auf Steamworks setzt, gibt's auch LAN-Unterstützung – heutzutage eine Seltenheit.

Eine Nachbetrachtung des Mehrspielerparts gibt's voraussichtlich im nächsten Heft, einen Ersteindruck nach Release lesen Sie aber schon vorher auf www.pcgames.de.



Im Mehrspielermodus passen Sie die Spielfigur über fünf Klassen, Waffen, Rüstungsteile und freispielbare Boni Ihren Bedürfnissen an.

roristen oder Nazis antritt, bekämpft man in **The Line** pflichtbewusste US-Soldaten. Damit hebelt Yager gekonnt das übliche Feindbild-Klischee vieler Actionspiele aus und sorgt immer wieder dafür, dass man die Menschen, die man da beschießt, auch als solche wahrnimmt. Dem Spieler bleibt keine Wahl, er muss Walkers Handlungen und Fehler mittragen. Nur hin und wieder streut das Spiel moralische Entscheidungsmomente ein, in denen man etwa zwischen dem Leben eines Zivilisten oder dem eines Informanten wählen muss. In der Praxis haben diese dramatischen Szenen aber keinen Einfluss auf den Spielverlauf. **The Line** ist eben kein Rollenspiel, sondern ein geradliniger Shooter. Erst in den letzten Minuten kann der Spieler bestimmen, welche Schlusssequenz er zu sehen bekommt – und diese Wahl hat es dann auch in sich.

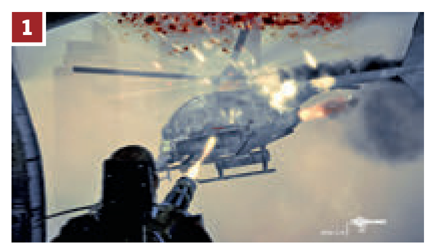
Obwohl das Spiel mit seiner guten Story und dem schicken Wüsten-Setting positiv überrascht, macht sich nach einer Weile auch ein wenig Ernüchterung breit: **Spec Ops: The Line** ist ein Third-Person-Shooter herkömmlichster Bauart. Walker hechtet meist nur von Deckung zu Deckung, gibt kurze Feuerstöße ab, bringt sich dann flink wieder in Sicherheit. Taktik ist kaum gefragt, meist genügt es, die Kugeln ins Ziel zu lenken und möglichst nicht getroffen zu werden. Auch das Waffenarsenal ist herkömmlich, es gibt Gewehre, Pistolen, Flinten, dazu ein paar Granaten. Die Wucht der Knarren ist aber nur selten spürbar, das Waffengefühl bekommt ein **Max Payne 3** besser hin. Auch die KI kann nicht so ganz überzeugen, da Gegner oft stur vors Fadenkreuz flitzen und Walkers Begleiter hin und wieder sinnlos vorstürmen. In solchen Momenten wird einem schmerzlich bewusst, dass **The Line** auch ein starkes Koop-Erlebnis abgegeben hätte, doch leider ist die Kampagne nur für Einzelspieler konzipiert.

The Line ist ein solider, gut gemachter Shooter, das ist die Hauptsache. Leider verzichtet Yager aber darauf, seinem Werk ein paar frische Ideen zu verpassen: Die obligatorische Geschützturm-Szene, ein Helikopter-Abschnitt mit fester Flugbahn, die gelegentliche Schleicheinlage – das kennt man aus vielen anderen Spielen, das überrascht nicht mehr. Auch lässt **The Line** ein wenig Bombast vermissen: Nur selten fliegt mal etwas in die Luft, nur hin und wieder kann man vorgeskriptete Sandmassen auf die Gegner niederstürzen lassen, indem man eine Glaswand einschießt. Da das Leveldesign linear ist, hätte Yager ruhig noch ein wenig mehr solcher Skripte einbauen können.



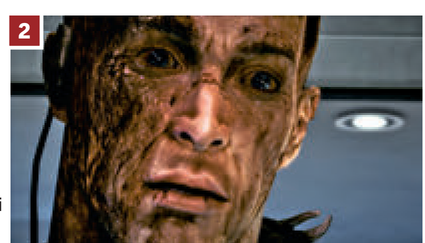
Entwickler Yager wirbelt das Feindbild-Klischee typischer Kriegs-Shooter durcheinander: In **Spec Ops** kämpfen Sie gegen amerikanische Soldaten.

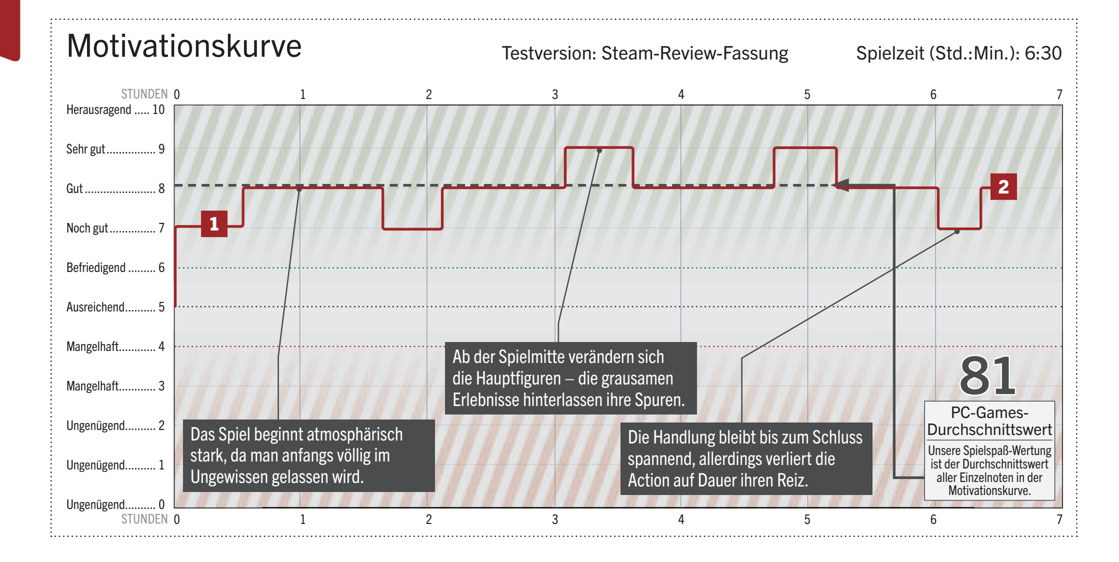
Spannende Skript-Sequenzen, in denen auch mal ordentlich was in die Luft fliegt, gibt es nur selten im Spiel – trotz des sehr linearen Leveldesigns.



◀ Das Spiel beginnt mit einer stark geskripteten Sequenz, in der wir mit einer Minigun Hubschrauber abschießen. Atmosphärisch, aber spielerisch arg simpel.

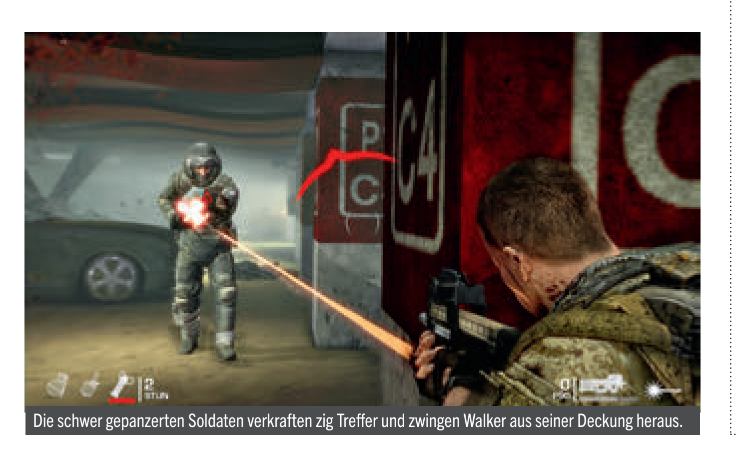
▶ Erst am Schluss trifft der Spieler eine Entscheidung, die bestimmt, welche von drei Endsequenzen man erlebt.





Die PC-Fassung macht einen guten Eindruck. Der Steuerung merkt man zwar an, dass sie in erster Linie für Gamepads konzipiert wurde, die Maus-Tastatur-Bedienung geht nach ein paar Spielminuten aber auch in Ordnung. Dank schärferer Texturen und feinerer Lichteffekte sieht die PC-Umsetzung schicker aus als die Konsolenfassungen, zudem lief unser Testmuster jederzeit flüssig. **The Line** bietet zwar keinen DX11-Support oder andere PC-exklusive Technik-Schmankerl, sieht aber trotzdem gut aus: Yagers Grafiker kitzeln schicke Panoramen, schöne Lichteffekte und detailverliebte Levels aus der Unreal Engine 3 heraus. Da verzeiht man auch gern, dass manche Texturen matschig und einige Explosionseffekte recht unfertig wirken.

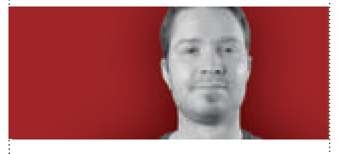
Der Sound gleicht manche Schönheitsmängel der Grafik locker wieder aus: Die Action wird von rockiger Musik untermalt, die – mal leise und beklemmend, mal laut und treibend – gut an die Spielszenen angepasst wurde, ein dickes Plus für die Atmosphäre. Die deutschen Sprecher trüben den guten Sound-Eindruck allerdings, denn ihre Texte klingen in den vielen Dialogszenen ziemlich abgelesen. Immerhin: Die englische Fassung, die sich jederzeit über Steam aktivieren lässt, klingt hervorragend und sollte Ihre erste Wahl darstellen! Denn nur wer sich auf die unbequeme Story und die interessanten Charaktere wirklich einlassen kann, der erlebt mit **The Line** ein Spiel, das mehr ist als nur ein weiterer Militär-Shooter. ❑



Die schwer gepanzerten Soldaten verkraften zig Treffer und zwingen Walker aus seiner Deckung heraus.

MEINE MEINUNG |

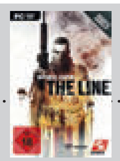
Felix Schütz



„Krieg ist scheiße."

Keine Frage, **The Line** will und wird nicht jedem Spieler gefallen. Derart unbequeme Szenen habe ich selten in einem Shooter erlebt. Mir blieb besonders eine unscheinbare Stelle im Gedächtnis, in der sich zwei US-Soldaten unterhalten. Sie scherzen, plaudern, schwelgen in Erinnerungen. Keine schlechten Menschen, wie es scheint. Captain Walker – gelenkt durch meine Hand – erschießt sie beide. Warum? Weil **The Line** mich in die Täterrolle zwingt, das Spiel will mich miterleben lassen, wie Walker an den Folgen der Gewalt zerbricht. Ich weiß nicht, ob das ein guter Ansatz für ein Computerspiel ist. Aber es ist eine ziemlich gute Geschichte. Trotzdem: **Spec Ops** ist ein Actionspiel, und das soll auch einfach Spaß machen. Tut es auch, denn **The Line** ist ein grundsolider, guter Deckungs-Shooter. Mir fehlt's aber an Ideen, spielerisch wird mir zuviel Altbewährtes geboten. Zum Beispiel hatte ich gehofft, man würde den Wüstensand – wie angekündigt – auch taktisch im Kampf einsetzen können. Von der guten Idee blieben aber nur ein paar einfache Skript-Sequenzen übrig. Da verpufft viel Potenzial.

SPEC OPS: THE LINE



Ca. € 45,-
29. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Yager
Publisher: 2K Games
Sprache: Mehrsprachig (u.a. Deutsch)
Kopierschutz: Steamworks. Eine einmalige Online-Aktivierung über Steam wird also nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Spiel sieht gut aus, vor allem die Levels sind schick gestaltet und atmosphärisch. Etwas matschige Texturen und hässliche Explosionen trüben den Eindruck aber ein wenig.
Sound: Die deutschen Dialoge klingen recht abgelesen, die englischen Sprecher sind aber exzellent. Stimmungsvoller, rockiger Soundtrack.
Steuerung: Ordentliche Steuerung mit Maus und Tastatur, der man den Konsoleneinschlag aber anmerkt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 6 Klassen, 6 Karten, 6 Spielmodi, freispielbare Perks und Boni
Zahl der Spieler: 8 (4 pro Team)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 2600 XT, Internetverbindung (für einmalige Online-Aktivierung über Steam)
Empfehlenswert: Intel Core i3-2100/ Phenom II X4 940 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Spec Ops: The Line ist komplett ungeschnitten. Trotzdem ist das Spiel sehr brutal. In Kämpfen ist Blut zu sehen, manchmal werden Köpfe abgeschossen. Einige Zwischensequenzen sind sehr hart. Das Spiel setzt sich aber mit der Gewaltdarstellung auseinander und hinterfragt die Handlungen des Spielers – die Gewalt in **The Line** ist also kein reiner Selbstzweck.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die PC-Testversion lief im Einzelspielermodus völlig problemlos und flüssig. Der Mehrspielermodus ließ sich vor Release noch nicht bewerten.

PRO UND CONTRA

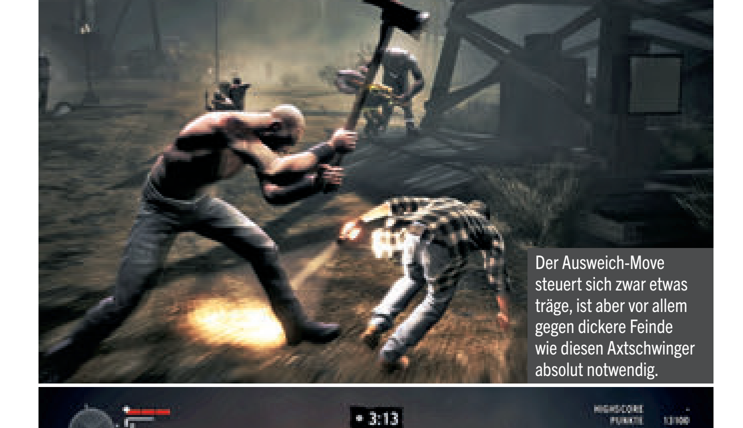
- ➕ Spannende, unbequeme Story
- ➕ Unverbrauchtes, grafisch schön umgesetztes Wüstenstadt-Setting
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➕ Kein klischeehafter Patriotismus
- ➕ Spielerisch grundsolider Shooter...
- ➖ ... der aber keine frischen Ideen hat
- ➖ Sehr lineares Leveldesign
- ➖ Kurze Spielzeit (knapp 7 Stunden)
- ➖ Schwache KI von Freund und Feind

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

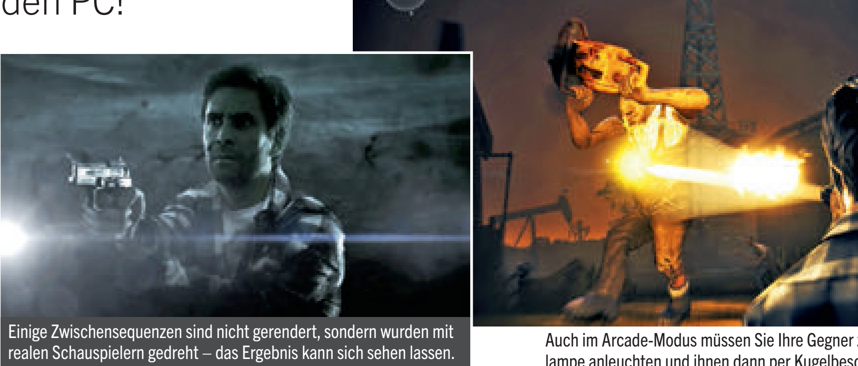
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Thorsten Küchler

Gefangen in der Zeitschleife: Remedy bringt das Spin-off endlich auch für den PC!



Der Ausweich-Move steuert sich zwar etwas träge, ist aber vor allem gegen dickere Feinde wie diesen Axtschwinger absolut notwendig.



Einige Zwischensequenzen sind nicht gerendert, sondern wurden mit realen Schauspielern gedreht – das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Auch im Arcade-Modus müssen Sie Ihre Gegner zuerst mit der Taschenlampe anleuchten und ihnen dann per Kugelbeschuss den Rest geben.

Alan Wake's American Nightmare



Alan Wake ist ein Schriftsteller mit einem großen Problem: Er hat sie nicht mehr alle. Das kann sich – wie im Hauptspiel – in einem wilden, aber nur eingebildeten Kampf gegen die Dunkelheit äußern oder in einer Episode der ebenso wenig realen TV-Show Night Springs, deren Autor und Hauptdarsteller er selbst ist. **American Nightmare** lässt Sie also über die Schulter des Protagonisten blicken und seine Reise entlang der Grenze zum Wahnsinn miterleben. Der Bösewicht ist dieses Mal kein diffuses Etwas, sondern eine tatsächliche Person – Mr. Scratch. Der sieht nicht nur zufällig ein wenig so aus wie Wake selbst, es scheint sich dabei gar um dessen böses Ich zu handeln. Was Ihnen zu Beginn sehr wirr vorkommen dürfte, klärt sich mit der Zeit auf – wobei die Story wieder zu den Stärken des Spiels zählt, auch wenn sie nicht ganz an die erzählerische Qualität des Hauptspiels heranreicht. Dramaturgische Kniffe sind aber auch für dieses Abenteuer obligatorisch. Etwa sich selbst erfüllende Prophezeiungen oder die bereits aus **Alan Wake** bekannten, in die Zukunft weisenden Manuskriptseiten sowie das mehrmalige Durchspielen gleicher Ereignisse und Schauplätze mit unterschiedlichem Ausgang. Während das Levelrecycling der lediglich drei Spielbereiche zwar ein klein wenig nervt, am Ende aber aufgrund der geschickt gestrickten Story doch in Ordnung geht, zündet das aufgefrischte Gameplay vom ersten Moment an: Wake hat mehr Puste, mehr Waffen und tritt gegen mehr Monster an, was das Spiel viel dynamischer und actionreicher gestaltet. Das ist prinzipiell etwas Gutes, doch leider bleibt dabei auch ein Großteil des einst so packenden Grusels auf der Strecke. Der ganz große Wurf gelang Remedy mit der Einführung eines Erzählers, der fast wie ein Fußballkommentator das Geschehen begleitet. Dazu haben wir allerdings auch eine gute und eine schlechte Nachricht für alle Englisch-Verweigerer. Zuerst die gute: Remedy hat die deutsche Tonspur dieses Mal nicht in den Sand gesetzt. Die schlechte: Es gibt keine deutsche Tonspur! Wer bei dem vielen Angelsächsisch aus den Lautsprechern nur noch „Train Station" versteht, sollte zum komplett storyfreien Arcade-Modus greifen. Darin schmeißt sich Alan auf der Jagd nach einer guten Ranglistenplatzierung immer größer werdenden Gegnergruppen entgegen. ❑

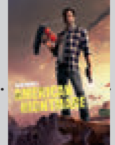
MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Als Snack gut, aber Teil 2 muss besser werden!"

Im Gegensatz zu manch einem Dauernörgler liebe ich das Hauptspiel und seine morbide Atmosphäre! **American Nightmare** ist dagegen deutlich plumper und weniger tiefgründig – Remedy will wohl unbedingt aus der „Horror für Akademiker"-Ecke raus. Mir persönlich gefällt der Tarantino-Stil nicht besonders gut. Zudem wirkt die Zeitschleifen-Idee arg bemüht – daraus haben die Entwickler einfach zu wenig gemacht. Spielerisch wird indes zwar wenig Neues, aber viel Gutes geboten. Und bei dem Schnäppchenpreis kann man nicht meckern. Für den (hoffentlich bald erscheinenden) zweiten **Alan Wake**-Teil müssen dann aber mehr Innovationen her.

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE



Ca. € 14,-
22. Mai 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Remedy
Publisher: Nordic Games
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel über Steam online aktivieren, es wird dann an Ihr Konto gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Auch wenn man der Serie nach wie vor ihre Konsolen-Wurzeln ansieht – die Portierung macht optisch einiges her. Vor allem die Lichteffekte begeistern.
Sound: Gute, aber teils etwas arg chargierende, englische Sprecher und herrlich verstörende Geräusche
Steuerung: Sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur ordentlich, aber etwas hakelig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

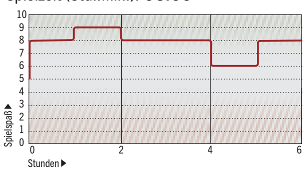
Minimum: Dual Core 2,0 GHz Intel oder 2,8 GHz AMD, 2 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 512 MB RAM, 8 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Gewaltdarstellung ist wie im Hauptspiel nicht explizit. Dennoch gehört **American Nightmare** wegen seiner betont verstörenden Atmosphäre in die Kategorie „Unterhaltung für Erwachsene".

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00



Das Spiel lief ohne Probleme, sowohl im Story- als auch im Arcade-Modus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Frischer Ansatz: Atmosphäre im Stil eines Tarantino-Kinofilms
- ➕ Packende Schießereien mit einem Hauch Taktik
- ➕ Lässige Monologe des Erzählers voller denkwürdiger Sprüche
- ➕ Tolle Licht- und Schatteneffekte
- ➕ Motivierender Arcade-Modus
- ➖ Level-Recycling nervt vor allem im letzten Drittel des Spiels
- ➖ Spielerisch zu wenige Neuerungen
- ➖ Lange nicht mehr so gruselig wie das Hauptspiel
- ➖ Lachhaft simple, ideenlose Zeitschleifen-Rätsel
- ➖ Blasse Nebencharaktere

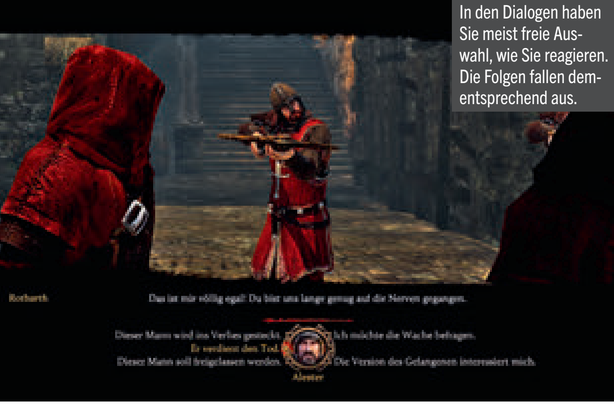
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Sascha Lohmüller

Das Spiel zur gleichnamigen Serie erzählt eine eigene Geschichte – und das äußerst spannend.


Im späteren Spielverlauf werden Kämpfe taktischer, Unterbrechungen und Betäubungsangriffe sind dann überlebenswichtig.


In den Dialogen haben Sie meist freie Auswahl, wie Sie reagieren. Die Folgen fallen dementsprechend aus.


Das Skill-System von **GoT** ist übersichtlich, aber unspektakulär.

Game of Thrones

AUF DVD
• Video zum Spiel

Die mittlerweile fünfteilige Romanreihe **Das Lied von Eis und Feuer** des amerikanischen Autors George R. R. Martin gilt seit rund 15 Jahren als absoluter Geheimtipp unter Fantasy-Fans. Richtig in den Fokus der Öffentlichkeit sind die Bücher jedoch erst mit der zehnteiligen Miniserien-Verfilmung des ersten Bandes **Game of Thrones** gerückt.

Wenig verwunderlich also, dass sich das französische Entwicklerstudio Cyanide dieses mittlerweile starken Namens bedient, obwohl sein Rollenspiel **Game of Thrones** eine völlig neue Geschichte, zeitlich vor den Ereignissen des ersten Romans angesiedelt, erzählt. Die Story wurde dabei in enger Zusammenarbeit mit George R. R. Martin erdacht, was man dem Spiel glücklicherweise auch anmerkt. Die von Intrigen und Gewalt durchzogene Atmosphäre der Bücher wird auch im Spiel perfekt eingefangen. Charaktere fluchen, besuchen Bordelle, die Story dreht sich um Mord, Vergewaltigung und Verrat. Kurz: Fans der bitterbösen Vorlage fühlen sich von der ersten Minute an pudelwohl. Die Tatsache, dass Sie wie in den Büchern zwischen zwei Charakteren hin- und herwechseln, in den Dialogen Moralentscheidungen treffen, auf bekannte Charaktere wie Königin Cersei treffen und mit einem von mehreren Spielenden belohnt werden, verstärkt die großartige Stimmung zusätzlich.

Allerdings kann das eigentliche Spiel samt seiner Technik nicht mit der Atmosphäre mithalten. Die Kämpfe etwa werden im späteren Spielverlauf erfreulich taktisch, sind aber nicht allzu spektakulär inszeniert und mitunter schlecht ausbalanciert. Da hauen Sie schon mal einen Zwischenboss locker aus den Socken, nur um dann an zwei einfachen Armbrustschützen zu scheitern. Hinzu kommt, dass die (deutschen) Sprecher sich viel zu oft wiederholen und die Gebiete arg schlauchig sind. Kurz: **GoT** ist – von der Atmosphäre einmal abgesehen – maximal Durchschnitt. ❑

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller



„Das Spiel wird von der Atmosphäre getragen."

Ich bin ein Riesenfan der Bücher und auch die Serie gehört zum Besten, was das Fernsehen in letzter Zeit hervorgebracht hat. Insofern habe ich mich zwar auf den Ausflug ins virtuelle Westeros gefreut, aber auch keine allzu hohen Erwartungen bezüglich der Atmosphäre gehabt. Schließlich ist man als Liebhaber der Romanvorlage dahingehend verwöhnt. Umso erfreulicher ist es, dass **Game of Thrones** den rauen, bitterbösen Ton der Bücher perfekt einfängt. Dass das Spiel dahinter dann eher altbacken und sperrig wird, sobald man sich nicht an einem der vielen Dialoge ergötzt, stört mich persönlich weniger. Wem aber eine flotte Spielmechanik und aktuelle Grafik wichtiger als die Story sind, der dürfte mit **GoT** nicht glücklich werden.

GAME OF THRONES



Ca. € 40,-
8. Juni 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Cyanide Studio
Publisher: Focus Home Interactive/dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die Ladenversion aktivieren Sie online; alternativ erstehen Sie das Spiel über Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: In allen Belangen nur Durchschnitt; hässliches Tearing
Sound: Guter Soundtrack; deutsche Sprecher wiederholen sich sehr oft, da sie für mehrere Charaktere eingesetzt werden.
Steuerung: Sperrige, aber funktionierende Maus-und-Tastatur-Steuerung; nicht frei konfigurierbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

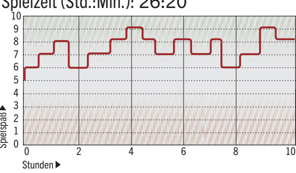
Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon II X2 450, Radeon HD 2600 XT/Geforce 7900 GTX, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i3-2100/Phenom II X4 940 BE, Radeon HD 6870/Geforce GTX 460, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Genau wie die Romanvorlage und die Fernsehserie nimmt sich das Spiel vieler Erwachsenenthemen an. Mord, Vergewaltigung, Folter, Flüche und blutige Kämpfe sorgen dafür, dass das Spiel nicht in Kinderhände gehört. Übertriebenes Splatter-Niveau erreicht das Geschehen allerdings nie.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 26:20



Bei der Verkaufsversion traten keine gröberen Bugs oder Abstürze auf, nur gelegentliche Clipping-Fehler.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische **GoT**-Atmosphäre
- ➕ Solide Rollenspielelemente
- ➕ Moralentscheidungen, mehrere unterschiedliche Spielenden
- ➕ Interessante Hauptcharaktere
- ➕ Taktisch fordernde Kämpfe, …
- ➖ … die unspektakulär inszeniert sind
- ➖ Spieldesign etwas altbacken
- ➖ Grafisch nicht auf der Höhe der Zeit
- ➖ Unausgegorenes Balancing
- ➖ Lahme Sprecher

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC High-End-Edition

Intel hat eine neue Prozessorgeneration vorgestellt, die pro Takt eine deutlich höhere Leistung bietet und dabei sogar weniger Strom verbraucht. Im neuen PC-Games-PC darf ein Prozessor mit der Ivy-Bridge-Architektur nicht fehlen. Daher haben wir den PC mit dem Intel Core i5-3570K ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. In Kombination mit der sehr schnellen Radeon HD 7870 kommen vor allem Spieler voll auf ihre Kosten. Die riesige 2-Terabyte-Festplatte sorgt dafür, dass Sie nur selten ein altes Spiel deinstallieren müssen. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Ein Highlight dieses PCs ist der sehr niedrige Lärmpegel: Aus einem Abstand von 0,5 Metern messen wir unter 2D gerade mal 0,8 Sone bzw. 28 dB(A). Auch der Stromverbrauch fällt mit 43 bis 181 Watt vergleichsweise niedrig aus.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. ❑

PC-GAMES-PC HIGH-END-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/high-end-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570K
Grafikkarte	Radeon HD 7870/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock Z77 Pro3
Festplatte	2.000-GB-HDD (Seagate ST2000DL003)
Speicher	8 GiByte DDR3-1333-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet BQT F1-500W PCGH-Edition
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall USB 3.0
Optisches Laufwerk	Samsung SH-222BB/BEBE
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,8 Sone/27 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,0 Sone/28 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	43 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	181 Watt
3D Mark 11	P6.739, X2.141
Stalker: Call of Pripyat	58 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	72 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,93 Punkte
Preis mit Windows 7 64 Bit*	**€ 1.149,-**

* Preiserfassung vom 18.05.2012, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.

GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570K mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

FESTPLATTE | Die verwendete Seagate-Festplatte ist schnell, leise und bietet 2.000 GByte Speicher.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1333-Speicher werden im PC-Games-PC High-End-Edition verbaut.

GRAFIKKARTE | Eine Radeon HD 7870 bietet hervorragende Spieleleistung. Die Grafikkarte verfügt über 2.048 MiByte Speicher und unterstützt Direct X 11.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine Z77 Pro3 setzt auf den neuen Intel-Chipsatz und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil in der PCGH-Edition ist 80-Plus-Gold-zertifiziert und verfügt über 500 Watt Leistung. Aufrüstpotenzial ist vorhanden.



Von: Sascha Lohmüller

Übersetzt man Fallout ins Schwedische, kommt dabei anscheinend Krater raus.


Kämpfe sind eher taktisch geprägt, so sollte der Tank die meisten Schläge abfangen.


Die Übersichtskarte erinnert an **Fallout**, die regelmäßig auftretenden Zufallsereignisse ebenfalls.


In den Städten kaufen und verkaufen Sie Waren, stellen Items her, rekrutieren Mitglieder oder heilen Ihre Crew.

Krater

Ein unverbrauchtes Setting ist heutzutage eine Rarität. Das neue Spiel der Stockholmer Entwickler Fatshark (**Lead & Gold**) ist daher eine willkommene Ausnahme – oder waren Sie schon einmal im postapokalyptischen Schweden mutierte Bären und Wildschweine jagen? Die Eigenständigkeit von **Krater** wird zudem vom allgegenwärtigen, mitunter speziellen Humor der Skandinavier verstärkt. So treffen Sie bereits in der ersten Stadt auf den Heiler Dr. Alban, in einem anderen Dorf auf die Gruppierung IDEA, die aus Schrott Möbel herstellt – wir haben herzhaft gelacht!

Das Spielgeschehen selbst lässt sich am besten als eine Mischung aus **Diablo** und **Fallout** beschreiben. Sie steuern ein Team aus drei Überlebenden durch eine bunte, sehr schöne Comic-Welt und erledigen Haupt- und Nebenmissionen. Dazu wandern Sie auf einer schicken Übersichtskarte von Stadt zu Stadt und von Dungeon zu Dungeon. Hin und wieder unterbricht eine Zufallsbegegnung Ihre Reise, mal treffen Sie auf Händler, mal auf NPCs, die der Story dienen, meist jedoch auf Gegner. So weit, so **Fallout**.

Die zahlreichen Kämpfe laufen jedoch wie bei **Diablo** in Echtzeit ab. Statt stumpfer Mausklickerei ist dabei eine gehörige Portion Taktik vonnöten. Jeder Ihrer drei Charaktere gehört nämlich einer von vier Klassen an – klassische Heiler, Tanks, Schadensausteiler sowie Spezialisten für Gegnerkontrolle. Wem die Gruppenzusammenstellung nicht zusagt, heuert bei bestimmten NPCs in den Städten neue Mitstreiter an. Sogar mit drei Heilern kann man losziehen, obwohl derartige Teams aufgrund der knackigen Kämpfe zum Scheitern verurteilt sind. Vielleicht sorgt der für einen späteren Patch vorgesehene Mehrspieler-Modus für mehr Experimentier-Ansätze.

Gerade mal zwei Ausrüstungsslots und zwei Fähigkeiten pro Klasse sorgen dafür, dass bei der **Diablo**'schen Itemhatz schnell eine gewisse Ermüdung einsetzt. Immerhin lassen sich die Fähigkeiten mit sogenannten Boostern ein wenig modifizieren. Abstriche müssen Sie zudem bei der Präsentation der langweiligen Story in Kauf nehmen. Dröge Textfenster, einige wenige und nervige Sprachsamples – hier wäre gerade aufgrund des witzigen, netten Settings mehr drin gewesen. ❑

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller

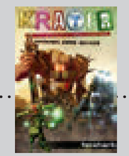


„Tolles Setting, wenig Abwechslung"

Es ist schon mutig, jetzt ein Action-Rollenspiel zu veröffentlichen, obwohl gerade die ganze Welt **Diablo 3** spielt. Und doch geht die Rechnung der Schweden auf, was vor allem daran liegt, dass das Setting und der Humor von **Krater** sehr eigenständig sind. Leider geht dem Spiel nach einer Weile die Puste ein wenig aus: Die Story kommt nicht wirklich in Fahrt, die Gegnertypen bieten wenig bis gar keine Abwechslung (Bären, Ratten, Hunde, Wildschweine und Banditen) und neue Fähigkeiten gesellen sich auch nicht zum Repertoire der Helden. Dennoch macht das Spiel Laune und ist ein netter Action-RPG-Zwischenhappen.

KRATER

Ca. € 14,-
12. Juni 2012



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Fatshark
Publisher: Fatshark
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Sie benötigen einen Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke, stimmige Welt; überzeichneter Comic-Stil
Sound: Passende Hintergrundmusik, nervige Sprachsamples/Sprecher
Steuerung: Frei konfigurierbare, eingängige Maus-und-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Der Online-Modus ist derzeit noch deaktiviert, aber schon als Menüpunkt integriert. Höchstwahrscheinlich spielen Sie dann kooperativ die Kampagne.
Zahl der Spieler: noch nicht bekannt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

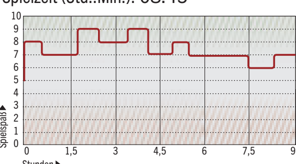
Minimum (Herstellerangaben): Dual Core 2,4 GHz CPU, Shader-4.0-kompatible Grafikkarte (Geforce 8xxx, Radeon 2xxx), 2 GB RAM, Windows Vista/7
Empfohlen (Herstellerangaben): Quad Core CPU, Radeon HD 6870/Geforce GTX 460, 4 GB RAM, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Wirklich brutal wird das Spiel nie, zudem ist es comichaft überzeichnet. Dennoch spritzt in den Kämpfen Blut und es geht um Themen wie Mord, Atomkriege und Kannibalismus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:45



Mit unserer Steam-Version waren weder Bugs noch Abstürze zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Setting, viel Humor
- ➕ Solider Gameplay-Mix aus **Fallout** und **Diablo**
- ➕ Nettes Crafting-System
- ➕ Taktische, knifflige Kämpfe
- ➕ Grafisch sehr ansehnlich
- ➖ Kaum Abwechslung, was Gegnerdesign und Charakterentwicklung angeht
- ➖ Lahme Storypräsentation
- ➖ Nervige Sprachsamples

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

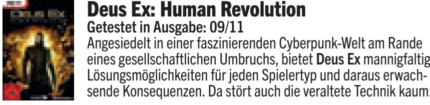
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



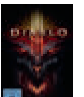
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91



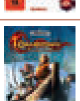
Diablo 2: Lord of Destruction Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



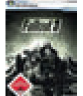
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



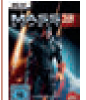
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

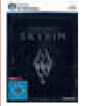
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Mass Effect 2 Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

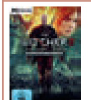
Mass Effect Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

NEUZUGANG

Max Payne 3



Die Schusswechsel in **Max Payne 3** sind über jeden Zweifel erhaben. Allerdings bietet das Spiel eben nicht viel mehr als stylische Ballereien.

Der abgehalfterte Ex-Polizist Max Payne gerät neun Jahre nach seinem letzten PC-Einsatz in Südamerika in Schwierigkeiten. Ob er es dagegen ohne Probleme in unseren Einkaufsführer schafft, klären wir an dieser Stelle.

Die Pro-Argumente

Max Payne-Kenner müssen sich umgewöhnen: Statt des für die Serie typischen winterlichen New Yorks spielt Brasilien die Hauptrolle. Die Luftveränderung hat dem Spiel aber gut getan; auch am Zuckerhut ist die düstere Atmosphäre zum Schneiden dick. Die Schauplätze sind allesamt großartig inszeniert und vor allem abwechslungsreich. In Favelas, Sümpfen und modernen Bürokomplexen bekommen Sie perfekt inszenierte, durch das Deckungssystem im Vergleich zu den Vorgängern taktischere Gefechte geboten. Max' spektakuläres Markenzeichen, die Zeitlupensequenzen (Bullet-Time), ist auch wieder mit von der Partie. Beeindruckend: Das Spiel weist praktisch keine Ladezeiten auf, sondern wühlt sich ganz diskret während der kinoreifen Zwischensequenzen durch die 35 Gigabyte seiner Installationsdateien.

Die PC-Version hat eine hochwertige Portierung verpasst bekommen. Grafik und Steuerung sind knackig und präzise geraten, und der solide Mehrspielerpart ist eine gelungene Erweiterung.

Die Kontra-Argumente

Obwohl **Max Payne 3** technisch und spielerisch brillant ist, gibt es einige Abnutzungserscheinungen. Vor allem bei der logischen Verknüpfung kinoreifer Zwischensequenzen und Massenschießereien tut sich das Spiel schwer. Max ist zwar ein extrem tief gefallener Ex-Cop, aber trotzdem mutet es seltsam an, wenn er Gegner nicht dutzendweise, sondern gleich zu Hunderten in die ewigen Jagdgründe schickt, ohne mit der Wimper zu zucken: Die schiere Menge an zu erschießenden Bösewichten macht das Spiel teilweise unglaubwürdig. Störend fiel uns außerdem auf, dass ein freies Speichersystem fehlt, was aber in diesem Fall Geschmackssache ist. Der übertriebene Einsatz einer Quicksave-Funktion hätte den Actioneinlagen bestimmt einiges an Spannung genommen. Bei der Installation traten ein paar kleinere technische Mängel auf.

Das Ergebnis

Im letzten Spielabschnitt geht Max in spielerischer Hinsicht ein wenig die Puste aus – trotzdem stimmten acht von acht Redakteuren angesichts der ansonsten überragenden Qualität des Spiels für eine Aufnahme in den Einkaufsführer.

Batman: Arkham City – Harley Quinn's Revenge

Zwei Wochen nach dem Ende des Hauptspiels ist Arkham City eigentlich evakuiert, aber Jokers Schätzchen Harley Quinn hat im Stahlwerk Polizisten als Geiseln genommen. Bei dem Versuch, die Hüter von Gotham zu befreien, ist Batman verschollen. Sie steuern abwechselnd seinen Helfer Robin und in Rückblenden Batman selbst, um die durchgeknallte Harley endgültig einzukassieren.

Kostüme, Kampfarenen und Ersatzhelden gab es für **Batman: Arkham City** wahrlich genug. Was tatsächlich fehlte, war ein richtiger Abschluss der Geschichte. Den liefert der Downloadinhalt **Harley Quinn's Revenge** auch nicht, dafür bekommen Sie für den ziemlich happigen Preis von zehn Euro gute zwei Stunden der Art von Gameplay, die auch das Grundspiel auszeichnet.


Wer befindet sich in der hermetisch verschlossenen Glaskugel, die die monströse Joker-Statue in den Klauen hat?

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

+ Assassin's Creed: Revelations Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio.
Publisher: Ubisoft – Wertung: 88

+ Assassin's Creed 2 Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.
Publisher: Ubisoft – Wertung: 88

+ Assassin's Creed Director's Cut Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.
Publisher: Ubisoft – Wertung: 83



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel.
Publisher: Eidos – Wertung: 90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Dead Space Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.
Publisher: Electronic Arts – Wertung: 88



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren.
Publisher: Rockstar Games – Wertung: 90

NEUZUGANG



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

+ Max Payne 2 Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil.
Publisher: 2K Games – Wertung: 90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



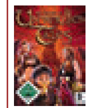
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



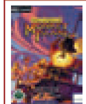
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

+ Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.
Publisher: Lucas Arts – Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.
Publisher: Lucas Arts – Wertung: 83

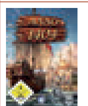


The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Aufbauspiele und Simulationen

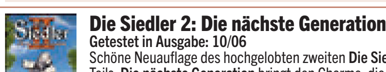
Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

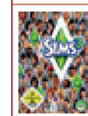
Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.
Publisher: Ubisoft – Wertung: 89



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82

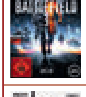


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

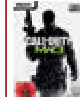
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



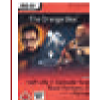
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

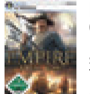


Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

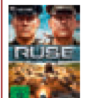
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



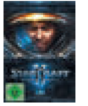
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trick-reichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

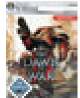


Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem klei-nen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



NEUZUGANG

Civ. 5: Gods & Kings

Das Add-on zu **Civilization 5** liefert mit Religion und Spionage Systeme nach, die auch schon in den Vorgängern dazugehörten. Dazu kommen drei Szenarien und ein aufgemöbeltes Kampfsystem mit besseren Seeschlachten.

Die Pro-Argumente
Den hohen Suchtfaktor des Grundspiels toppt **Gods & Kings** mit neuen Zivilisationen, Einheiten, Wundern und Gebäuden, während das Religionssystem viele Taktiken erlaubt. Im Kampf mischt die KI ihre Armeen besser, durch die Erhöhung der Trefferpunkte sind Kämpfe nachvollziehbarer. Bei den Szenarien punktet vor allem die Steampunk-Welt.

Die Contra-Argumente
Spionage ist zu eindimensional, da Sabotageakte fehlen; dazu kommt, dass die Menüs für Religion und Spionage optisch dröge wirken.

Das Ergebnis
Alle Redakteure bis auf einen waren sich einig, dass die Erweiterung ein Muss für alle **Civilization**-Spieler ist.



Missionare können keine Religionen für Sie gründen, tragen aber Ihren Glauben in die Welt.

Christian empfiehlt

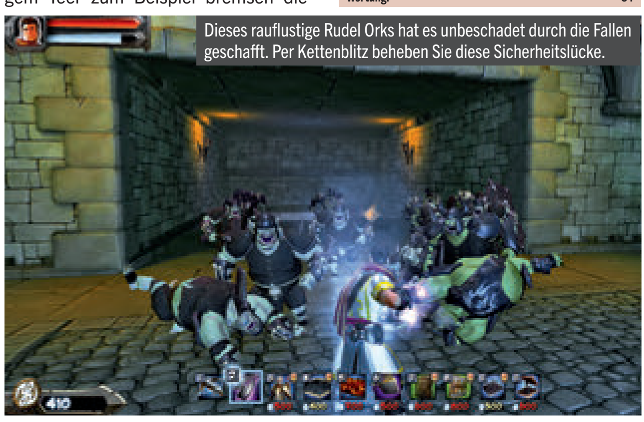


Orcs Must Die!
Getestet in Ausgabe: 11/11

Stampfen, quetschen, wegkeulen, zermatschen, rösten, vergiften, in die Lava schubsen – man muss schon ein ausgemachter Sadist sein, um Freude darüber zu empfinden, wie die armen Orks zu Hunderten geschreddert werden. Leider muss es sein, die tumben Grünhäute bedrohen nämlich Ihre Festungen. Deswegen bauen Sie auf deren Invasionsroute – ganz in klassischer Tower-Defense-Manier – einen Spießrutenlauf aus fiesen Fallen auf: Flammenwerfer, rotierende Klingen, Barrikaden und Bogenschützen. Dabei ergeben sich eine Menge Kombinationseffekte: Bodenplatten aus klebrigem Teer zum Beispiel bremsen die Horde aus, dadurch haben in der Wand montierte Hackfleischwalzen mehr Zeit, die ungebetenen Gäste zu pürieren. Sie sind aber nicht nur Baumeister, sondern auch Kampfmagier und als solcher mitten im Geschehen: Wenn Ihre Fallen nicht genug Orks zu Frikassee verarbeiten, legen Sie selbst mit Armbrust, Schwert oder Feuerbällen nach, um den Energiekern Ihrer Zitadelle zu beschützen. **Orcs Must Die!** bietet 24 clevere Levels, von denen Sie jeder vor eine andere Herausforderung stellt.

Tipp: Ab dem 3. Juli ist die Game-of-the-Year-Edition für 20 Euro im Handel erhältlich. Für die benötigen Sie zwar ein Steam-Konto, dafür sind alle per DLC verfügbaren Fallen und Karten dabei.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie/Action
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Robot Entertainment
Wertung:	84



Dieses rauflustige Rudel Orks hat es unbeschadet durch die Fallen geschafft. Per Kettenblitz beheben Sie diese Sicherheitslücke.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 12
Getestet in Ausgabe: 10/11
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

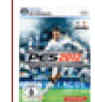
Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Fussball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

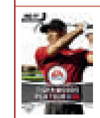
NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2012: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/11
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--

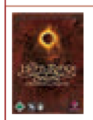


Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



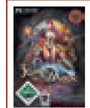
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



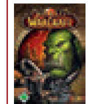
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dicht Online-Rollenspiel begeistert sowohl **Star Wars**-Fans als auch Genre-Neueinsteiger und punktet mit einer Vollvertonung sowie zahlreichen Zwischensequenzen, die für jeden Charakter eine eigene, spannende Geschichte erzählen.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



Blur
Getestet in Ausgabe: 07/10

Zwar hat das Rennspiel des mittlerweile geschlossenen Studios Bizarre Creations damals knapp den Sprung in den Einkaufsführer verpasst. Als launige Alternative zu realistischeren Simulationen taugt **Blur** aber allemal. Besonders im Mehrspielermodus, wo das Arcade-Fahrmodell und die coolen Power-ups ihre Stärken ausspielen. Denn ähnlich wie in **Mario Kart** für die Nintendo-Konsolen beharken Sie Ihre Widersacher mit allerlei Raketen und Minen. Der umfangreiche Karrieremodus liefert auch Solospielern Stoff für etliche Stunden Fahrspaß.

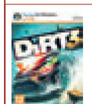
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87



In den Rennen mit bis zu 19 Gegnern geht es dank acht Power-Ups herrlich chaotisch zu.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

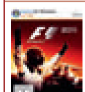


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden.

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



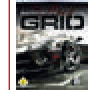
F1 2011
Getestet in Ausgabe: 10/11
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker: Neben den offiziellen Daten der Saison 2011 und Regeländerungen wie DRS und KERS punktet **Formel 1 2011** mit fantastischer Fahrphysik und großartiger Grafik inklusive realistischem Wetterwechsel.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

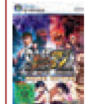
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

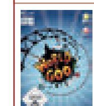
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Inklusive launigem Koop-Modus für vier Spieler!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



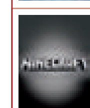
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um 14 neue Kämpfern und weitere Mehrspielermodi. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

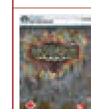


Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

+ Call of Duty: Modern Warfare 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einer moralisch fragwürdigen Szenen.

Publisher:	Activision
Wertung:	92

+ Call of Duty: Modern Warfare — Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt.

Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Im zweiten Akt von Inferno zieht der Schwierigkeitsgrad unverhältnismäßig stark an. Ohne Top-Ausrüstung enden Kämpfe gegen derart große Gegnermassen meist in einer Mischung aus Flucht und Frust.

Diablo 3: Der große Nachbericht

Von: Viktor Eippert

Immer noch alles so rosig, wie zu Release? Wir ziehen nach vier Wochen in der Hölle Bilanz.

Es hat den Vorbestellerrekord auf Amazon gebrochen, es ist vier Wochen nach Veröffentlichung vielerorts ausverkauft und es ist trotz E3 immer noch in aller Munde – keine Frage: **Diablo 3** ist der erfolgreichste PC-Release 2012. Vielleicht sogar der erfolgreichste der letzten Jahre. Doch während auf der einen Seite die Händler kaum mit dem Verkauf nachkommen, werden auf der anderen Seite immer mehr Spielerstimmen laut, die Ernüchterung verkünden. Denn im längeren Spielbetrieb stellte sich heraus, dass Blizzard doch noch an ein paar Punkten die Feile ansetzen muss.

MEINUNGSUMSCHWUNG

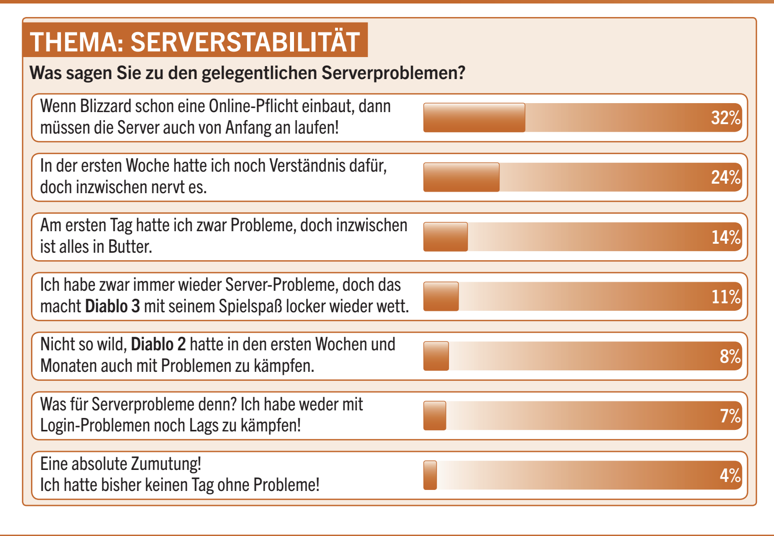
Auch auf unserer Homepage www.pcgames.de wird immer noch fleißig über Blizzards dritten Teufelsschnetzler diskutiert. Zudem erreichten uns in der Redaktion zahlreiche Leser-Zuschriften zu dem Thema. Also fragten wir zusätzlich zu unserer ersten Umfrage parallel zum Test von **Diablo 3** (Ausgabe 06/2012) ein weiteres Mal in die Runde, um einen Blick für die allgemeine Stimmung zu bekommen: Während unsere testbegleitende Umfrage einen Tag nach Release von **Diablo 3** startete, folgte die zweite drei Wochen später – viele Spieler hatten

DIE GROSSE PC-GAMES-UMFRAGE ZU DIABLO 3

Auf unserer Website www.pcgames.de haben wir die User gefragt, wie sie zu den derzeit heißesten Streitthemen über Diablo 3 stehen.

Sehr interessant: Die Antworten sind deutlich kritischer als noch in unserer letzten Umfrage, die wir begleitend zu unserem **Diablo 3**-Test Mitte Mai starteten. Übrigens haben 42% aller Teilnehmer bereits die Maximalstufe 60 erreicht und sind somit im Inferno-Schwierigkeitsgrad.

Stand 13.06.2012: 5.747 Teilnehmer



Umfrage-Fazit:
Über die Hälfte der Befragten ist unzufrieden mit der Stabilität der Server, wobei 11% immerhin finden, dass **Diablo 3** dieses Manko mit seinem Spielspaß wieder wettmacht. Nur ein kleiner Teil an Leuten hat Nachsicht (8%) oder überhaupt keine Serverprobleme (7%).

Petra meint:
Da kann es keine zwei Meinungen geben: Wenn die Spieler schon dazu verdonnert werden, pausenlos mit einer Plattform wie dem Battle.net verbunden zu sein, sind wochenlange Login-Probleme inakzeptabel. Das MUSS laufen, Punkt. Gerade bei Gelegenheitsspielern, die im Gegensatz zu Online-Rollenspiel-Routiniers nicht die üblichen „Downtimes“ gewohnt sind, hört sonst der Spaß schnell auf – buchstäblich.

FAN-VORWÜRFE IM FAKTEN-CHECK

Seit Diablo 3 erschienen ist, muss sich Blizzard viele Vorwürfe anhören. Wir haben uns die gängigsten davon vorgenommen und klären, wie viel Wahrheit wirklich darin steckt.

„Der Inferno-Modus ist nicht herausfordernd, er reduziert Diablo 3 einfach zum puren Gear Check (=Ausrüstungsabgleich)!“

Items spielen in **Diablo 3** zweifelsfrei eine wichtige Rolle bei der Optimierung des Helden und der Anpassung an den eigenen Spielstil. Mit hoffnungslos schlechtem Equipment sieht man auf Inferno daher auch kein Land. Aber wer glaubt, es käme ausschließlich auf mächtige Gegenstände an, hat weit gefehlt. Denn wer nicht auf eine optimale Kombination und Nutzung der Skills Wert legt, stirbt auf Inferno mindestens genauso oft – selbst mit überragender Ausrüstung.

ZUM TEIL RICHTIG

„Legendäre Items (orange) sind seltenen Gegenständen (gelb) unterlegen.“

Ende Mai hat Blizzard mit einer offiziellen Meldung per offiziellem Blog das bestätigt, was sich beim ausgiebigen Spielen von **Diablo 3** bereits abzeichnete: Die mächtigste Sorte von Items sind nicht die legendären Gegenstände, sondern die völlig zufallsgenerierten seltenen Items. Denn durch ihren Zufallscharakter können diese mit entsprechendem Glück höhere Werte erzielen als ihre legendären Pendants. Besonders auffällig ist die Kluft bei Waffen, da sogar magische Waffen (die sehr häufig sind) höhere Schadenswerte aufweisen können als ihre ultraseltenen legendären Versionen. Obwohl Blizzard nach wie vor zum Konzept hinter den legendären Items steht, will man die Gegenstände dieser Qualitätsstufe in künftigen Patches verstärken.

STIMMT

„Der Magiefundwert bringt ja gar nichts, ich finde selbst mit einem hohen Wert nur Schrott!“

Hier gibt es schon seit Längerem Missverständnisse. Der Wert „Chance auf magischen Gegenstand“ funktioniert grundsätzlich wie in **Diablo 2**: je höher der Wert, desto wahrscheinlicher der Fund von qualitativ hochwertigen Items. Allerdings sind die Boni auf diesen Wert durch Ausrüstungsgegenstände nur die halbe Miete! Ausschlaggebend ist der sogenannte Nephalem-Buff. Diese temporäre sowie fünffach stapelbare Stärkung aktiviert sich beim Töten von Elite-Gegnern (im Bild) oder Champion-Gruppen und erhöht drastisch den eigenen Magiefundwert – was speziell bei Bosskämpfen zu besseren Beutestücken führt. Der Magiefundwert wirkt sich also sehr wohl aus, hängt aber anders als in **Diablo 2** nicht ausschließlich von der getragenen Ausrüstung ab!

UNSINN!

„Die Online-Pflicht schützt in Wahrheit gar nicht vor Betrügern und Cheatern. Das Spiel ist schon wieder voll mit Dupes (=regelwidrig verdoppelte Items)!“

Tatsächlich ist es einigen Spielern durch ein Schlupfloch im System gelungen, Gegenstände regelwidrig zu duplizieren und dann per Auktionshaus in Umlauf zu bringen. Das Ganze ereignete sich auf den asiatischen Servern und war so schlimm, dass diese dort zeitweilig abgeschaltet werden mussten, um den Schaden zu beheben. Nichtsdestotrotz: Durch die Speicherung der Charakterdaten auf den Blizzardservern haben es Cheater wesentlich schwerer und Blizzard kann zudem schneller auf derartige Fälle reagieren. Außerdem ist Blizzard ständig dran, Schlupflöcher zu schließen und Cheater zu jagen – man hat dafür sogar eine eigene Abteilung. **Diablo 2**-Ausmaße erreicht die Betrügerei also nicht.

ZUM TEIL RICHTIG

„Von wegen Freiheit bei der Fähigkeiten-Zusammenstellung – auf Inferno werden einem bestimmte Skills regelrecht aufgezwungen!“

Zwar verschafft einem das flexible Fähigkeitensystem auch auf Inferno noch einen gewissen Freiraum bei der Wahl der Fähigkeiten, doch sehr viele Skillkombinationen sind auf Inferno derzeit tatsächlich schlichtweg nicht praktikabel. Ohne Ausweichfähigkeiten wie die Rauchwolke des Dämonenjägers (im Bild) oder defensive Talente segnet man besonders in den späteren Akten des Inferno-Modus oftmals im Sekundentakt das Zeitliche. Blizzard ist sich des Ungleichgewichts bewusst und hat bereits angekündigt, mit künftigen Patches am Fähigkeiten-Balancing zu arbeiten.

STIMMT

„Blizzard hat die Wahrscheinlichkeit, gute Ausrüstung zu finden, absichtlich so tief angesetzt, um die Spieler ins Auktionshaus zu zwingen!“

Dieser Vorwurf kursiert in den verschiedensten Formen durch die Spielerforen und ist womöglich das umstrittenste Thema überhaupt. Inzwischen haben sich sowohl der Game Director von **Diablo 3** Jay Wilson als auch der Technische Leiter Wyatt Cheng offiziell zu Wort gemeldet und klar gemacht, dass das Balancing der Drop-Rate von Gegenständen auf der Basis eines Spielers entstand, der niemals das Auktionshaus (AH) nutzen würde. Das macht auch Sinn, denn während der internen Testphase, als Blizzard das Item-Balancing austarierte, hatte man schließlich noch keine Ahnung, wie die Ökonomie im Live-Betrieb inklusive AH aussehen könnte. Unabhängig davon muss man sich ohnehin nur eines klar machen, um den angeblichen Auktionshaus-Zwang zu entlarven: Die im AH verkauften Items kommen ja nicht von irgendwo her, sondern wurden auch ganz konventionell von anderen Spielern gefunden. Wer also etwas Zeit investiert, findet auch alleine gute Ausrüstung – ins Auktionshaus wird da niemand gezwungen.

UNSINN!

also schon reichlich Zeit, **Diablo 3** rauf und runter zu spielen. Und die Ergebnisse haben tatsächlich einen spannenden Kontrast zu Tage gefördert. Besonders interessant ist der Wandel im Wertungsempfinden der Umfrage-Teilnehmer. In der ersten Woche war die allgemeine Einschätzung noch sehr hoch: Jeder Vierte hielt **Diablo 3** für ein absolutes Meisterwerk und hätte eine Wertung von 95 Punkten aufwärts gegeben. Stolze 41% wären nicht unter 89 gegangen und jeder Fünfte nicht unter 85 Wertungspunkte. Komplett enttäuscht waren zu diesem Zeitpunkt lediglich schlanke 4 % der Befragten und landeten damit bei 69 Punkten abwärts. Ein wirklich stolzes Ergebnis für Blizzard. Drei Wochen später sah die Sache schon ein gutes Stück weit anders aus. Eine meisterliche Einschätzung von 95 oder mehr

THEMA: ONLINE-PFLICHT

Die Online-Pflicht in Diablo 3 ist …

Antwort	Anteil
… zumindest im Einzelspieler-Modus völlig fehl am Platz.	37%
… kein Problem, solange die Server einwandfrei laufen.	32%
… eine völlig gerechtfertigte Sicherheitsmaßnahme zum Schutz vor Cheatern und Betrügern im bald kommenden Echtgeldauktionshaus.	11%
… mir eigentlich ein Dorn im Auge. Ich sehe aber darüber hinweg, da mir **Diablo 3** so viel Spaß bereitet und ich es nun mal spielen möchte.	8%
… in meinen Augen eine klare Gängelung des Spielers und der Grund, warum ich **Diablo 3** nicht (weiter)spiele.	5%
… etwas völlig Normales bei einem Onlinespiel wie **Diablo 3**.	4%
… eine gute Methode, um die Spielercommunity nicht so aufzuspalten wie damals in **Diablo 2**.	3%

Umfrage-Fazit:
In Sachen Online-Pflicht dominieren zwei Meinungen deutlich: 37% der Teilnehmer finden, im Einzelspieler-Modus habe die Online-Daueranbindung nichts verloren. Knapp ein Drittel hat kein Problem damit, solange die Server laufen. Jeder zehnte sympathisiert mit Blizzards Argument, die Online-Pflicht sei eine Sicherheitsmaßnahme vor Cheatern. Komplett dagegen sind nur 5%.

Peter meint:
Ja, es gibt Menschen, die **Diablo 3** nur im Solomodus spielen und eine Offline-Funktion vermissen. Aber der Großteil der Fans wird sich vermutlich noch jahrelang vorrangig im Battle.net aufhalten oder zumindest gelegentlich im Koop Monster schnetzeln. Blizzard musste abwägen: Ein cheatfreies Battle.net dank Online-Anbindung oder ein reiner Offline-Modus ohne Möglichkeit für Koop-Partien (unbestritten das Herzstück des Spiels)? Ich glaube, Blizzard hat richtig gewählt.



Manche Monsterfähigkeiten sind auf Inferno absolut tödlich – besonders in Kombination miteinander! Wenn man etwa von einem Champion mit der Einkerkern-Fähigkeit immobilisiert wird, folgt oft das Aus.



Obwohl legendäre Items unglaublich selten sind, weisen sie oft schlechtere Werte auf als vergleichbare Zufallsgegenstände der Qualitätsstufe „selten“. Das drückt auf die Sammelmotivation.

Punkten vergaben nunmehr nur 9% der Teilnehmer. Für eine Wertung zwischen 89 und 94 Punkten war noch knapp ein Drittel bereit, während weitere 27% der Befragten für 85 bis 88 Punkte plädierten. Die Anzahl an gänzlich enttäuschten Spielern mit einer Wertung von 69 Punkten abwärts stieg nur leicht auf 6%. Doch woran liegt dieser Umschwung?

STAU AN DER HÖLLENPFORTE

Ein rotes Tuch ist für viele Spieler nach wie vor die Online-Pflicht gepaart mit den Serverproblemen. In der Startwoche hatten die Meisten noch Verständnis für den holprigen Start. Kein großes Online-Spiel hat bisher einen tadellosen Einstieg hingelegt. Doch als es danach weiterhin zu Serverausfällen kam und man am Montag, 22. Mai zeitweise mehrere Stunden lang gar nicht spielen konnte, war es vorbei mit der Nachsicht. Völlig zu Recht, wie wir finden. Denn wenn man schon eine Online-Pflicht in das eigene Spiel einbaut – speziell in den Einzelspieler-Modus – muss man auch darauf achten, dass die eigenen Spieler nicht vor dem Tor zur Hölle verhungern! Ähnlich sehen das auch die deutschen Verbraucherzentralen, die Blizzard inzwischen offiziell abmahnten. Die Begründung: Aus den Texten auf der Spieleverpackung geht die Online-Pflicht nicht zur Genüge hervor. Außerdem bemängelt man den fehlenden Zugang zum Spiel aufgrund von technischen Störungen. Immerhin hatte sich die Lage rund um die Serverprobleme zu Redaktionsschluss Mitte Juni etwas beruhigt.

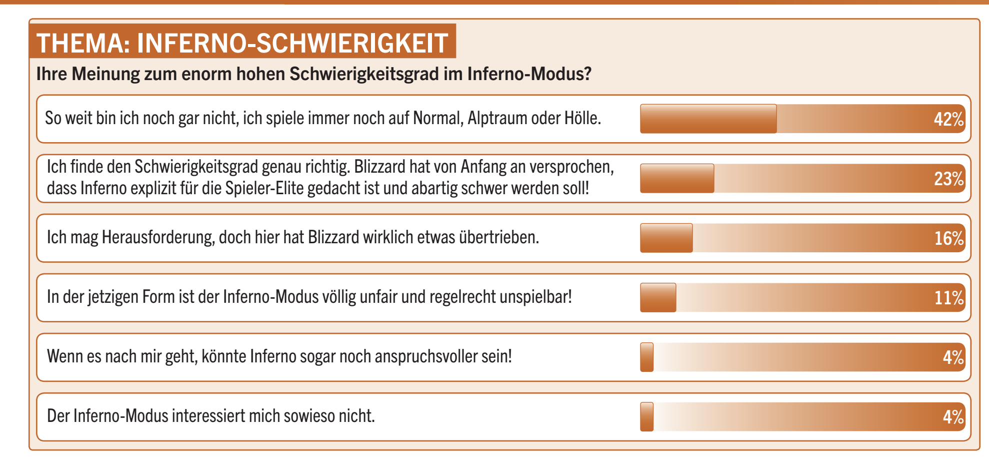
DER EWIGE CHEATER-KAMPF

Allerdings gab es da noch einen weiteren Punkt der verbunden mit der Online-Pflicht für viel Wirbel sorgte. Eines von Blizzards Argumenten für die dauerhafte Online-Anbindung ist der damit verbundene Schutz vor Cheatern und Hackern. Um den Spielern in **Diablo 2** einerseits das Spielen im Battle.net zu ermöglichen, andererseits aber auch Offline im Einzelspielermodus oder übers LAN, mussten die meisten für das Spiel nötigen Daten lokal auf die Festplatte installiert werden. Das öffnete natürlich Hackern und Dupern (Spieler, die regelwidrig Items duplizieren) Tür und Tor. In **Diablo 3** wird ein größerer Teil an spielrelevanten Daten – darunter auch die Charaktere aller Spieler – online gespeichert. Doch trotz dieser Schutzmaßnahme gelang es einigen Spielern auf den asiatischen Servern, Dupes zu erstellen. Ist die Online-Pflicht also doch ein Schuss in den Ofen in Sachen Sicherheit? Nicht unbedingt. Mit der ständig benötigten Online-Anbindung kann Blizzard Cheater zwar nicht komplett vermeiden, dafür aber sehr gezielt auf solche Probleme reagieren. Dazu muss man lediglich die betroffenen Server abschalten, bevor sich die Dupes verbreiten können. Und genau das ist auch geschehen: Am 11. Juni wurden die asiatischen Server temporär runtergefahren, die schädlichen Items aus dem Verkehr gezogen und das Problem, das die Verdoppelung überhaupt ermöglichte, wurde behoben. Für Spieler, die **Diablo 3** ausschließlich alleine spielen und das Auktionshaus nicht nutzen, ist das natürlich trotzdem ein vergleichsweise schwacher Trost. Schließlich sind Einzelspieler von solchen Problemen wie Dupes nicht betroffen, sehr wohl aber von der Downtime, die zur Beseitigung des Fehlers nötig ist.

ÄRGER MIT DER BEUTE

Im Hauptfokus der Spielerkritik befindet sich aber ein ganz anderes Thema: das verkorkste Item-Balancing. Ein sehr vielschichtiges Problem, das erst nach wirklich langer Spielzeit so richtig auffällt und besonders im Inferno-Modus für viel Frust sorgt. Während der Langzeitbetrachtung von **Diablo 3** ist uns etwa aufgefallen, dass man unverhältnismäßig viele Items findet, die zwar für andere Klassen hilfreich sind, aber nicht für die derzeit gespielte. In besonderem Maße gilt das auch bei der Herstellung von Gegenständen beim Schmied, was durch die hohen Kosten besonders lästig ist. Doch

DIE GROSSE PC-GAMES-UMFRAGE ZU DIABLO 3



Umfrage-Fazit:
Knapp die Hälfte der befragten Spieler hat den Inferno-Modus noch nicht erreicht oder kein Interesse daran. Beim Rest der Teilnehmer halten sich die Meinungen etwa die Waage. Das eine Viertel findet den knackigen Schwierigkeitsgrad gut so oder zu leicht, das andere empfindet ihn als zu heftig.

Felix meint:
Blizzard hat von Anfang an in Interviews klar gemacht: Der Inferno-Modus ist kein Kindergeburtstag, sondern höllisch schwer – dazu ist er ja auch da. Ähnlich verhält es sich mit dem Schwierigkeitsgrad „Normal“, der eher einem Tutorial gleicht. Man stelle sich nur mal vor, jeder halbwegs talentierte Spieler würde den Inferno-Modus mit links schaffen: Dann wäre der Aufschrei groß – zurecht! Umgekehrt darf Inferno auch nicht in Frust ausarten: Deshalb müssen die Entwickler jetzt nachbessern!

BESSERUNG IN SICHT: PATCH 1.0.3

Blizzard ist sich der derzeitigen Problemzonen natürlich bewusst und arbeitet rund um die Uhr an Lösungen. Der nächste größere Patch ist noch für Juni angekündigt.

Nicht vom Patch 1.0.3 betroffen sind die legendären Items. Deren Verstärkung verspricht Blizzard für künftige Patches. Auch das Klassenbalancing wird nur ein kleiner Punkt bei diesem Update, darum will man sich mit Patch 1.1 kümmern.

Die wichtigsten Änderungen sind:

- Überarbeitete Item-Ausbeute für Hölle Akt 3/4 sowie alle Akte auf Inferno
- Die Reperaturkosten von beschädigter Ausrüstung wird für Stufe-60-Helden stark erhöht. Die Gebühr soll auf das Vier- bis Sechsfache steigen.
- Gleichzeitig werden die Handwerkskosten bei Schmied und Juwelier drastisch gesenkt, um die beiden NPCs attraktiver zu machen.
- Der sogenannte Nephalem-Buff (dieser erhöht die Chance auf bessere Beutestücke) wird leicht abgeschwächt.
- Der enorme Schwierigkeitsanstieg von Inferno Akt 1 auf Akt 2 wird entschärft.



Derzeit bedarf es hoher Mengen an Gold und Rohstoffen, um den Schmied zu trainieren und bei ihm Items herzustellen. Diese Kosten sollen mit dem Patch rapide gesenkt werden.

das ist noch ein eher kleiner Punkt. Ein größeres Manko hängt mit den legendären (das Äquivalent zu den einzigartigen Items aus **Diablo 2**) und Set-Items zusammen. Diese gehören mit weitem Abstand zu den seltensten Gegenständen im Spiel und waren schon zu Zeiten des Vorgängers das Nonplusultra in Sachen Beute. Diese speziellen Gegenstände waren so einzigartig und mächtig, dass manch **Diablo 2**-Spieler bereits beim bloßen Gedanken, eines davon in die Finger zu kriegen, hysterisch wurde. Ein vergleichbares Glücksgefühl fehlt **Diablo 3** bisher. Zum einen liegt das daran, dass diese Gegenstände vor dem Inferno-Schwierigkeitsgrad massiv selten sind (und selbst danach noch eine echte Rarität), wodurch eine lange Durststrecke bis zum Erreichen von Level 60 entsteht. Zum anderen – und das ist der entscheidendere Punkt – sind diese ultraseltenen Beutestücke in vielen Fällen erstaunlich schwach im Vergleich zur sonstigen Beute. Das deklassiert die Items dieser Qualitätsstufen nicht nur enorm, es beraubt **Diablo 3** auch eines Teils des Itemswahns, für den die Blizzard-Serie so berühmt ist. Die Sammelei immer neuer, besserer Beute macht dennoch verdammt viel Spaß in **Diablo 3**, nur fehlen eben diese ganz besonderen Funde, die einem den Abend versüßen und mit denen man tags drauf bei seinen Freunden oder Kollegen angibt.

DER INFERNO-UNTERSCHIED

Die Spieler, die in den letzten Wochen den Inferno-Modus von **Diablo 3** erreichten, hatten jedoch ganz andere Sorgen. Dieser superknackige Schwierigkeitsgrad ist von Blizzard für besonders frustresistente Spieler als Dreingabe zu den eigentlichen drei Spielstufen Normal, Alptraum und Hölle gedacht. Der Clou daran: Während die Spieler ab Inferno nicht mehr im Level aufsteigen, tun das die Monster sehr wohl noch. Damit sorgt man für eine brutale Herausforderung, allerdings winkt im Gegenzug auch mächtigere Beute. Doch die Krux an der Sache ist, dass das Gefälle diesbezüglich nicht stimmt: Ausrüstung, die man etwa zum Überleben in Inferno Akt 3 braucht, findet man hauptsächlich auch erst dort. Es besteht zwar die Chance, entsprechende Items im Akt zuvor zu finden, allerdings ist die Wahrscheinlichkeit dafür verschwindend gering. Kein besonders faires Konzept, denn wie soll man eine überlebenswichtige neue Rüstung erbeuten, wenn man aus Ermangelung an eben dieser dauernd stirbt? Besonders heftig ist dabei der Sprung vom ersten Inferno-Akt zum zweiten. Denn ab hier sind Elite-Gegner und Champions teilweise dermaßen stark, dass sie mit einem einzigen Angriff weit mehr Schaden austeilen, als der eigene Held insgesamt an Lebenspunkten aufweist. Da Blizzard natürlich weiß, dass niemandem damit geholfen ist, wenn der Frust überhandnimmt, will man das Item-Gefüge mit dem nächsten Patch (siehe Kasten oben) entsprechend anpassen. Bis dahin sehen viele die einzige Lösung für ihr Ausrüstungsproblem im Gold-Auktionshaus.

UNSERE WUNSCHLISTE

Nach vier ausgiebigen Wochen im Reich des Höllenfürsten wird schlussendlich klar: Auch wenn **Diablo 3** zweifelsohne ein ausgezeichnetes Spiel ist, muss sich Blizzard in den kommenden Wochen unbedingt um ein paar Dinge kümmern. So hoffen wir, dass die Zeiten der Serverprobleme nun endlich der Vergangenheit angehören. Ebenso unverzichtbar ist ein ordentliches Item-Balancing, inklusive legendärer Items, deren Fund sich rentiert. Und wenn wir schon beim Thema Balancing sind: Der Inferno-Modus verträgt auch die ein oder andere Anpassung. „Hart aber fair" muss das erstrebenswerte Ziel heißen. Dabei aber nicht die Jagd nach Cheatern aus den Augen verlieren! Speziell im Hinblick auf das am 15. Juni gestartete Echtgeld-Auktionshaus ein heißes Thema. Wenn man allerdings bedenkt, mit welch beispielloser Ausdauer und Hingabe Blizzard **Diablo 2** über all die Jahre gepflegt und kontinuierlich verbessert hat, gibt es wenig Grund zur Sorge. ❑

THEMA: ITEM-AUSBEUTE

Sind Sie zufrieden mit der Item-Ausbeute in Diablo 3?

Antwort	Anteil
Nein. Ich sehe es total kritisch, dass nur alle Jubeljahre gutes Loot dropt. Blizzard will mich damit doch nur ins Auktionshaus drängen!	30%
Nein, ich finde so wenig guten Kram, dass der Sammelspaß nicht wirklich einsetzt. Das war in **Diablo 2** wesentlich besser.	23%
Ja, ich finde zwar total selten legendäre oder Set-Items, finde das aber völlig richtig so. Sonst wären sie ja nichts wert!	21%
Nein, mein Problem ist aber nicht die Qualität der Items, sondern dass ich nur gute Ausrüstung für andere Klassen finde!	14%
Ich habe noch nicht lange genug gespielt, um das ordentlich beurteilen zu können.	8%
Ja, ich kann mich wirklich nicht beklagen, denn ich finde oft genug tolles Loot.	4%

Umfrage-Fazit:
Eindeutiges Ergebnis: Zwei Drittel der Befragten sind unzufrieden mit der Item-Ausbeute. Jeder Dritte fühlt sich sogar ins Auktionshaus gedrängt. Nur jeder Fünfte ist dafür, dass legendäre und Set-Items so selten erscheinen.

Viktor meint:
Ich bin zwar der festen Überzeugung, dass die legendären Items nicht zur Standardware verkommen dürfen. Aber in einem Spiel, dessen Motivation zu großen Stücken von der Beutejagd ausgeht, kann es auch nicht angehen, dass man nur alle Jubeljahre ein Erfolgserlebnis feiert. Erst recht, wenn der Fund am Ende Schrott ist! Hier muss Blizzard dringend nachjustieren und einen geeigneten Mittelweg ausloten.



Das Redaktionsbüro gleicht nicht selten einer Baustelle: Schnell mal ein neues Cover ausrollen? So einfach geht das leider nicht!

20 JAHRE PC GAMES

Teil 2: So entsteht ein Heft

AUF DVD
• Special-Report

Von: Petra Fröhlich

Wie geht's eigentlich in der Redaktion zu? In Teil 2 unserer Jubiläumsserie nehmen wir Sie mit hinter die Kulissen von PC Games.

Weit über 50.000 einzelne Heftseiten wurden in den vergangenen gut 20 Jahren geschrieben, gestaltet, korrigiert und gedruckt – die vielen Sonderausgaben, Poster und Beilagen gar nicht mitgerechnet. Würde man alle bislang veröffentlichten PC-Games-DVD-Videos am Stück angucken, säße man mehr als eine Woche ununterbrochen vor dem Bildschirm. Damit die PC Games Monat für Monat pünktlich erscheint, sind allein im Verlagshaus im fränkischen Fürth (gefühlt schon immer erstklassig, demnächst auch in der Bundesliga) zwei Dutzend Redakteure und Layouter im Einsatz. Hinzu kommen die Kollegen vom Lektorat, vom Abo-Team, vom Anzeigenverkauf, vom Vertrieb und aus der Produktionsleitung, die sich darum kümmern, dass die gewünschte Menge an Heften produziert und ausgeliefert wird. Und dann gibt es da freilich noch Menschen, ohne die eine große Firma mit immerhin 150 Mitarbeitern nicht funktionieren würde: Finanzen, Personal, Marketing.

Natürlich haben sich die Produktionsabläufe in der Redaktion im Lauf dieser zwei Jahrzehnte drastisch verändert – hauptsächlich durch die Segnungen des Internets. Würde jemand den Stecker im Firmennetz ziehen, würde in der Redaktion nichts mehr funktionieren. Das geht quer durch den Verlag: 99 % der Leserbriefe an Rainer Rosshirt erreichen ihn heute nicht in Papierform, sondern per E-Mail. Die fertig gestalteten Heftseiten werden nicht mehr stundenlang in einer monströsen Maschine auf Folien „belichtet", sondern einfach als hochauflösendes PDF auf den Druckerei-Server kopiert. Last-Minute-Fehler entdeckt? Kein Problem, binnen weniger Sekunden liegt die korrigierte Version vor. Pressemitteilungen und Screenshots bekommen wir nicht mehr per Fax und Diskette, sondern natürlich via E-Mail oder über einen Presse-Server. Und Interviews führen wir (immer öfter) per Skype.

Und doch gibt es Dinge, die viel aufwendiger und zeitraubender geworden sind: das Spielen selbst. Denn will man große Brocken wie **Skyrim**, **Diablo 3** oder **Assassin's Creed 3** vernünftig beurteilen, sind Dutzende von Spielstunden erforderlich. Immer ausgefeiltere Multiplayer-Modi, Online-Rollenspiele, Mods, Content-Updates und DLCs sind der Grund dafür, dass wir uns häufig viele Wochen und Monate mit einem einzigen Spiel beschäftigen. Und in Fällen wie **World of Warcraft** ist der Hunger nach frischem Lesestoff so groß, dass es mit unserer Schwesterzeitschrift PC Games MMORE sogar ein Magazin gibt, für das eine eigene Hexenmeister- und Schurken-Redaktion alle vier Wochen über 130 eng bedruckte Seiten schreibt.

Und noch etwas hat sich verändert: Noch vor zehn Jahren tourten Spieleentwickler mit ihren Neuheiten wochenlang von Redaktion zu Redaktion – kaum ein Tag, an dem nicht ein Spieldesigner zu Gast war. Heutzutage sind es die Redakteure, die pausenlos auf Achse sind, um Studios und Messen zu besuchen oder Vorabversionen anzuspielen: gestern Hamburg, heute San Francisco, morgen Hongkong, übermorgen Montreal. Reisen bildet – im wahrsten Sinne des Wortes. ❑

WIR FEIERN 20 JAHRE PC GAMES

DIE JUBILÄUMSSERIE

Der Monats-Fahrplan der PC-Games-Redaktion

Dreh- und Angelpunkt für das komplette Team: Der Layoutplan verrät, wie das Heft aufgebaut ist.

Dies ist ein Teil des Original-Layoutplans der PC Games 6/12, der den Heftaufbau anschaulich zeigt. Redaktionsleiter Thorsten Küchler trägt darin alle Artikel sowie die Anzeigen ein.

Das häufigste Anzeigenformat ist eine ganze Seite (1/1 = „ein Eintel"). Daneben gibt es noch 2/1 (Doppelseiten), 1/2 (halbe Seiten), 1/4 (Viertelseiten) und unzählige Sonderformate.

Am „Erstveröffentlichungstag" (kurz EVT) kommt ein Heft ganz frisch in die Läden. PC Games erscheint grundsätzlich am letzten Mittwoch im Monat.

U1, U2, U3, U4 sind keine U-Bahn-Linien, sondern Umschlagseiten. Gemeint sind hier Titelseite, Seite 2, die vorletzte und die letzte Seite eines Hefts.

Der Layoutplan ändert sich bis zum Redaktionsschluss häufig, manchmal mehrmals am Tag. Zum Beispiel dann, wenn Testmuster zu spät oder gar nicht eintreffen.

Ein Heft besteht üblicherweise aus einzelnen „Produkten" – das sind Bögen mit 8, 16, 32, 48 oder 64 Seiten.

Die unterschiedlichen Farben kennzeichnen die entsprechenden Heftrubriken: Orange für Vorschau, Rot für Test, Blau für Hardware.

Eigenanzeigen (kurz EANZ) sind Inserate, mit denen der Verlag eigene Hefte oder Abo-Angebote bewirbt.

Alle Bestandteile eines Hefts (Inhaltsseiten, Umschlag, Poster usw.) müssen in einer bestimmten Reihenfolge in die Druckerei gegeben werden – und das absolut pünktlich. Wann das zu erfolgen hat, verrät uns die sogenannte „Struktur".

Die so markierten Artikel sind aufwändig zu gestalten.

Das Making-of

In 10 Schritten zur fertigen PC-Games-Ausgabe

Bevor wir die fertigen Seiten online an die Druckerei übertragen, ist eine Menge Vorbereitung und präzise Planung erforderlich. Und das umso mehr, weil im Alltagstrubel tagtäglich viele unvorhergesehene Dinge passieren – von widerspenstigen Testmustern bis hin zu verspäteten Flügen.

1 Planen: In mehreren Konferenzen stimmen die Redakteure ab, wer welche Termine, Reports, Rubriken und Tests übernimmt.



2 Recherchieren: Wir besuchen Studios und Messen, führen Interviews (hier mit Warren Spector) und schauen uns neue Spiele an.

3 Testen: Das Herzstück von PC Games sind die Spieletests. Je nach Genre und Spiel sind pro Test wenige Stunden oder viele Wochen nötig.

4 Layouten: Bevor auch nur eine Zeile geschrieben wird, erarbeiten Redakteur und Layouter ein konkretes Artikelkonzept.

5 Schreiben: Da glühen die Tastaturen – von der kurzen News-Meldung bis hin zum 10-Seiten-Test reicht das Spektrum an Artikeln.

6 Aufzeichnen: Die Videoredakteure bereiten aufgenommene Spielszenen für die Bearbeitung durch das Schnitt-Team vor.

7 Polieren: Für möglichst fehlerfreie Texte sorgt das Lektorat. Auch Vollversion und Heft-DVD durchlaufen mehrfache Prüfungen.

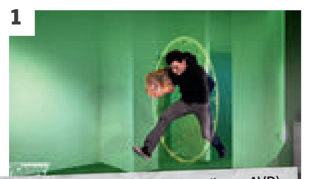
8 Freigeben: Redaktionsleiter Thorsten prüft ein letztes Mal jede einzelne Seite und gibt dann grünes Licht für den Druck.

9 Drucken: Auf riesigen Rollen laufen 50 Tonnen Papier durch gigantische Maschinen – so groß wie ein mehrstöckiges Haus.

10 Verteilen: Auf solchen Paletten werden die Hefte zu den Großhändlern versandt, von dort werden sie zu den Kiosken gebracht.

Die Redaktionsräume

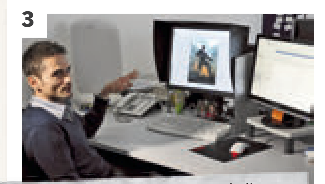
Ein Blick hinter die Kulissen von PC Games



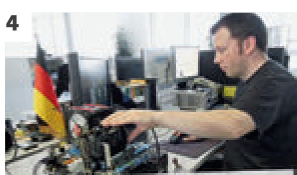
1 Die Audio- und Videoproduktion (kurz: AVP) schneidet und vertont Videos, programmiert die Menüs der Heft-DVD, checkt Vollversionen auf Funktionstüchtigkeit und beherrscht Special Effects auf **Avatar**-Niveau (fast).



2 Unserem Lektoratsteam entgeht aber auch gar nichts – hier haben weder schräge Vergleiche noch Vertipper eine Chance. Auch manch kreativer Kommasetzung oder einem unverständlichen Fachbegriff geht es gnadenlos an den Kragen.



3 Albert und Tobias von der Bildbearbeitung sind unsere Photoshop-Magier. Die Kunst dabei: Fotos und Screenshots sollen mit satten Farben und gutem Kontrast brillieren, ohne den Originaleindruck zu verfälschen. Und mit wenigen Mausklicks verwandeln sie gewöhnliche Redakteure in angehende Models – zumindest auf dem Bildschirm.



4 Gerüchten zufolge wurde hier der Benchmark erfunden: In der Redaktion von PC Games Hardware arbeiten Experten für Prozessoren, Grafikkarten, Netzteile und Lautsprecher. Im Testlabor kommen die Neuheiten von AMD, Nvidia, Intel & Co. auf den Prüfstand.



In der Tonkabine zeichnen wir Videokommentare und Podcasts auf.

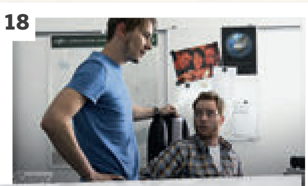
1 2 3 4



16 Die Online-Redaktion versorgt die Leser auf pcgames.de faktisch rund um die Uhr mit aktuellen News, Tests, Komplettlösungen, Trailern und selbst gemachten Videos.

Abo, Anzeigen, Produktion & Co.

Einige Abteilungen, mit denen die Redaktion zusammenarbeitet



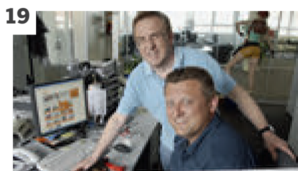
18 Jörg aus der Produktionsabteilung ist unsere Schnittstelle zur Druckerei. Er bestellt die benötigten Papiermengen, gibt Termine vor, erteilt Druckaufträge und holt nicht selten den nötigen Extra-Tag raus, damit ein wichtiger Test es noch ins Heft schafft.



18 19 20



20 Die Disposition kümmert sich darum, dass gebuchte Anzeigen rechtzeitig und im korrekten Format vorliegen. Dazu steht Franziska im ständigen Austausch mit Chef- und Leitenden Redakteuren sowie dem Produktionsteam.



19 Werner und Nick sorgen für glückliche Abonnenten: Neue Adresse? Heft nicht erhalten? Unser Duo für Kundenzufriedenheit hilft. Außerdem denken sie sich attraktive Abo-Prämien aus und bestücken den Online-Shop (shop.pcgames.de) mit Sonderheften.

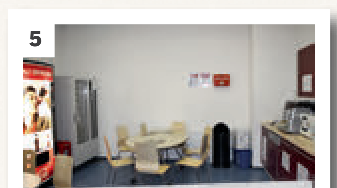




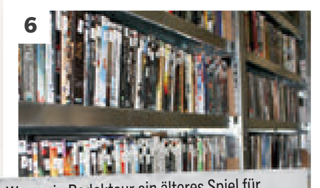
21



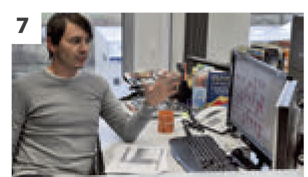
21 Der Empfang der COMPUTEC MEDIA AG im 5. Obergeschoss: Auf der gemütlichen Couch in knalligem COMPUTEC-Orange nehmen unsere Gäste Platz, bevor sie von der Redaktion abgeholt werden.



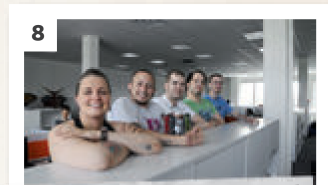
5 Das Epizentrum der gepflegten Fachsimpeleien: An den Kaffee-, Brotzeit- und Getränkeautomaten der Redaktionsküche werden Spiele und Meldungen kontrovers diskutiert.



6 Wenn ein Redakteur ein älteres Spiel für unsere Rubrik „Meisterwerke" sucht, wird er hier (vielleicht) fündig: Das Spiele-Archiv beherbergt Hunderte von Titeln für alle Systeme. Im Zeitalter von Steam und Battle.net füllen sich die Regale in letzter Zeit schleppend.

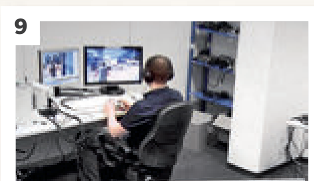


7 Das wegen seiner Glaswände liebevoll „Aquarium" getaufte Büro ist das Reich der Redaktionsleitung: Thorsten Küchler und seine Kollegen sind unter anderem für PC Games und Sonderhefte zuständig.

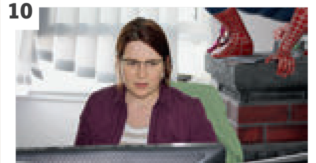


8 Bei unseren Kollegen der PC Games MMORE dreht sich (fast) alles um **World of Warcraft**. Jeder Redakteur hat sich auf bestimmte Klassen – zum Beispiel Paladin, Schamane oder Priester – spezialisiert. Außerdem entstehen hier die PC-Games-Klassenbücher.

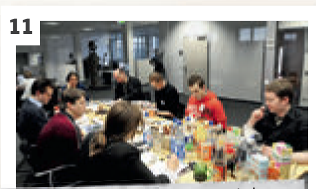
5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17



9 Einige Spiele erscheinen zuerst als PlayStation-3- oder Xbox-360-Version (zum Beispiel **Max Payne 3**). Im sogenannten Gamelab sind sämtliche Spielkonsolen aufgebaut, die man sich vorstellen kann. Dort finden häufig auch Spielevorführungen durch Entwickler statt.

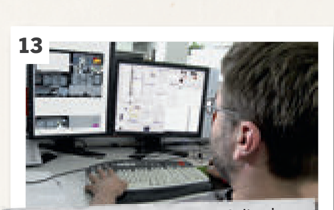


10 Die Chefredaktion: Petra Fröhlich ist für Zeitschriften wie PC Games zuständig, ihr Kollege Florian Stangl ist Herr über Portale wie pcgames.de und buffed.de. Von dieser Stelle aus hat man übrigens einen fantastischen Panoramablick über die komplette Redaktion – was aber angeblich rein gar nichts zu bedeuten hat ...

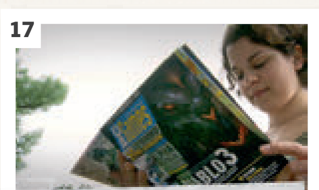


11 Der Besprechungsraum wurde zuletzt als „**Diablo 3**-Spielhölle" zweckentfremdet, dient meist aber als Ort für Redaktionskonferenzen. Bei einer Manöverkritik analysieren wir die fertiggedruckten Hefte: Was ist gelungen, was muss künftig verbessert werden? Und natürlich interessieren uns die Meinungen der Leser – hier beim Abonnententag.

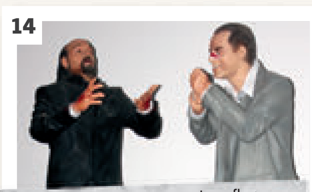
12 Leserbrief-Legende Rainer Rosshirt haust entgegen gängigen Gerüchten nicht etwa in einem Verlags-Dungeon, sondern residiert selbstverständlich mitten in der Redaktion.



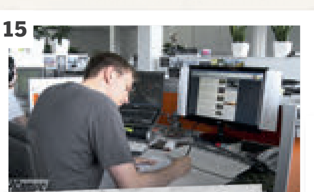
13 Unser Layout-Team gestaltet die Seiten in Abstimmung mit den Redakteuren: Welches Bild wird groß, welches kleiner abgebildet? Wie viele Meinungskästen braucht der Test? Sollen Awards abgebildet werden?



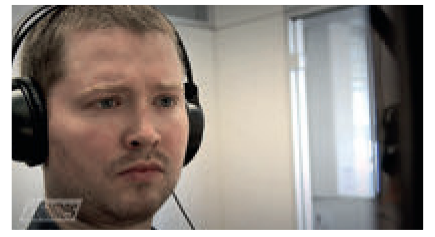
17 Praktikanten sind in den Redaktionsablauf eingebunden und lernen die Kniffe der Redaktion kennen. Den abgebildeten Grundriss hat übrigens unsere derzeitige Praktikantin Julia (siehe Bild) mit viel Liebe zum Detail in **Die Sims 3** nachgebaut.



14 Lautlos, dekorativ und angenehm pflegeleicht: Damit es zumindest ein bisschen nach Spieleredaktion aussieht, zieren Lara Croft, Spider-Man und Aragorn die Flure. So manche unbedarfte Putzfrau hat an ihrem ersten Arbeitstag schon unangenehme Bekanntschaft mit dem Meuchel-Duo Kane & Lynch gemacht ...



15 Das Herz der PC-Games-Redaktion: Hier tüfteln Robert, Felix, Christian, Marc, Viktor und Peter an Previews, Reviews und Specials. Außerdem wird hier auch telefoniert, gesurft, gemailt und natürlich: gespielt.



Fachchinesisch verständlich erklärt

Schon gewusst? „Kaum ein AAA-RPG kommt noch ohne NDA aus." Doch was heißt das übersetzt?

AAA
„Triple-A-Spiele" nennen Fachleute die großen Blockbuster wie **Diablo**, **Call of Duty** oder **FIFA**. Das sind Spiele mit besonders hohem Entwicklungsaufwand, hohen Verkaufszahlen und (meist) sehr guter Qualität.

Aufmacher
Ein besonders großer und attraktiver Screenshot oder ein Artwork, mit dem ein Artikel eingeleitet (also „aufgemacht") wird.

Binnenmajuskel
Klingt nach einer ansteckenden Krankheit, ist aber nur der Fachbegriff für Großbuchstaben innerhalb eines Wortes (zum Beispiel in **SimCity** oder **TrackMania**). Ihre Freunde werden staunen, wenn Sie bei nächster Gelegenheit verkünden: „Meiner Meinung nach hat **StarCraft 2** eine heftige Binnenmajuskel …"

BU
Eine **B**ild**u**nterschrift beschreibt, was auf einem Screenshot passiert.

Covermount
Der Fachbegriff für Vollversionen

DVD-5, DVD-9, DVD-10
Je nach Platzbedarf haben die Heft-DVDs unterschiedliche Speicherkapazitäten – von 4,7 GByte (DVD-5) bis 9,4 GByte (DVD-10).

EH
Der **E**inzel**h**andel reicht von der Tankstelle über den Supermarkt bis zum Bahnhofsbuchhändler – ist also überall dort zu finden, wo Sie PC Games erwerben können.

Embargo
Der natürliche Feind jedes Redakteurs: Embargos sind tages- und stundengenaue Termine, die für alle Redaktionen gelten und vom Spielehersteller vorgegeben werden. Erst ab diesem Zeitpunkt darf beispielsweise ein Trailer oder ein Test veröffentlicht werden. Im Zeitalter des Internets mitsamt unterschiedlichen Zeitzonen sind solche Sperrfristen immer schwerer zu kontrollieren.

EVT
Am „Erstveröffentlichungstag" kommt ein Heft ganz frisch in die Läden. PC Games erscheint grundsätzlich am letzten Mittwoch im Monat.

Indesign
Mit dieser Profi-Layout-Software von Adobe Systems (die Erfinder des PDFs) entstehen alle PC-Games-Seiten.

IVW
Die „Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern" misst die Auflagen von Zeitungen, Zeitschriften und die Zugriffszahlen von Websites. Im 1. Quartal 2012 lag die Auflage von PC Games bei monatlich mehr als 96.000 Heften.

Klebebindung
Bei hochwertigen Heften werden die Seiten eines Hefts „zusammengeleimt" – ähnlich einem Buch. Sorgt für Stabilität und sieht gut aus! Die meisten wöchentlich erscheinenden Zeitschriften werden von Heftklammern zusammengehalten, der sogenannten Klammerbindung.

LWL
Steht für **L**eser **W**erben **L**eser: Wer einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, darf sich über eine Prämie freuen (abo.pcgames.de)

Master
Eine fertiggestellte und geprüfte DVD, die zur Vervielfältigung im Presswerk freigegeben ist (Spiele-DVD, Heft-DVD etc.)

NDA
Non Disclosure Agreement: Mit dieser „Nichtveröffentlichungsvereinbarung" legt ein Spielehersteller fest, welche Informationen, Trailer und Screenshots ab welchem Zeitpunkt veröffentlicht werden dürfen. Wer sich nicht daran hält, riskiert empfindliche Strafen.

Remiquote
Prozentsatz der Hefte, die nicht verkauft werden. Beispiel: Von 100 gedruckten Heften gehen 60 Exemplare über den Ladentisch – dann beträgt die Remiquote 40 %. Je niedriger dieser Wert, desto besser.

Rückenstärke
Je dicker ein Heft, desto breiter die (Heft-)Rückenstärke. Bei PC Games finden Sie dort die Top-Themen und die Ausgabennummer.

Sattelstreichler
So nennen wir besonders langweilige und wenig aussagekräftige Abbildungen (der Legende zufolge entstanden, weil auf einem Screenshot ein Held neben einem Pferd stand – einfach so.)

Schuppung
Aus Platzgründen werden Zeitschriften im Händlerregal neben- und übereinander angeordnet, sodass häufig nur der linke oder obere Teil der Titelseite zu sehen ist.

Singlecover
So heißen die Papphüllen, in denen wir unsere Heft-DVDs einpacken.

Sonderfarbe
Das typische Neon-Orange auf der Titelseite von PC Games DVD oder der Silber-Touch auf der PC Games Extended sind Sonderfarben, die eigens bei der Druckerei bestellt werden müssen.

Spationierung (verkleinern)
Die einfachste Methode für den Redakteur, um einen Layouter in den Wahnsinn zu treiben: Diese Funktion sorgt für eng zusammenstehende Buchstaben – dadurch kann man mehr Text auf die Seite quetschen. Buchstäblich!

USK
Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle in Berlin vergibt ihre Altersfreigaben (ab 0, 6, 12, 16 oder 18 Jahren) nicht nur für Spiele, sondern auch für Heft-DVDs von Spielzeitschriften. Alle Videos unserer DVDs werden Monat für Monat geprüft und mit diesem Siegel versehen. Für Hefte mit beigelegter Vollversions-DVD ist das USK-Logo bindend; für Spielfilm-DVDs ist wiederum die FSK zuständig.

VÖ
Veröffentlichungstermin eines Hefts, synonym für EVT

Vogeltasche
Hat nichts mit dem gefiederten Tier zu tun, sondern mit dem Verlag, der die Vogeltasche vor 20 Jahren erfunden hat: Gemeint ist eine einfache Papierhülle, durch deren transparentes „Fenster" man freien Blick auf die CD oder DVD hat.

Vollballen
Zeitschriftenhändler erhalten einen Stapel Hefte üblicherweise als dickes Paket – das ist dann ein sogenannter Vollballen.

Winker
Wenn Poster oder Beilagen oben einige Zentimeter aus einem Heft herausgucken, sprechen wir von einem „Winker".

DIE PC-GAMES-FAMILIE

Schwestermagazine und andere Verwandte

Seit Gründung der PC Games vor fast 20 Jahren ist die Familie der Hefte mit dem blau-weiß-gelben Logo kräftig gewachsen. Das hat damit zu tun, dass gerade Online-Rollenspiele sich ständig verändern und über viele Monate und Jahre hinweg gespielt werden – dementsprechend groß ist der Informationsbedarf.



PC Games Magazin: keine DVD, dafür aber die volle Ladung Previews, Reviews, Specials – PC Games pur!

PC Games DVD: Unsere „Hauptausgabe" enthält eine Heft-DVD mit Vollversion und Videos.

PC Games Extended: Die erweiterte PC Games mit bis zu 48 zusätzlichen Seiten und Extra-DVD.

PC Games Premium: Erscheint alle drei Monate und enthält obendrein exklusive Booklets und Poster.

PC Games Extraklasse: In diesem Paket stecken die beliebten Klassenbücher für **WoW**, **Diablo 3** & Co.

PC Games MMORE: Erscheint monatlich und ist DIE Pflichtlektüre für **World of Warcraft**-Spieler.

PC Games Runes of Magic: Das offizielle Magazin zum Fantasy-MMORPG enthält Item-Codes.

PC Games Hardware: Grafikkarten, CPUs, Zubehör – das Fachblatt für anspruchsvolle PC-Spieler.

Unsere Sonderhefte: Spielen mit besonders großem Umfang widmen wir Spezialausgaben.

pcgames.de: Eine eigene Redaktion liefert News, Specials, Tipps, Videos, Downloads – täglich frisch!

COMPUTEC MEDIA

PC Games ist das Flaggschiff der COMPUTEC MEDIA AG, die in Fürth zu Hause ist.



Das erfolgreichste monatliche Online-Rollenspielmagazin (PC Games MMORE), Deutschlands meistverkauftes PlayStation-Magazin (play³), das meistverkaufte Xbox-Magazin (XBG Games), das traditionsreichste PC-Spielemagazin (halten Sie gerade in Händen) – all diese Zeitschriften erscheinen bei der COMPUTEC MEDIA AG. Das Hauptquartier befindet sich seit mehreren Jahren in Fürth auf dem ehemaligen Fabrikgelände des TV-Herstellers Grundig. Mehr als 150 Mitarbeiter produzieren 16 Zeitschriften und 16 Online-Portale (darunter pcgames.de, golem.de, buffed.de, schueler.cc), die so gut wie jedes Spezialinteresse in den Beichen Computerspiele, IT und Unterhaltungselektronik abdecken. Die Firma gibt es bereits seit dem Jahr 1989, drei Jahre später wurde bekanntlich PC Games gegründet, 1998 erfolgte der Börsengang des Verlags. Heute gehört COMPUTEC MEDIA zur Unternehmensgruppe des Schweizer Verlegers Jürg Marquard.

Die Druckerei

Jede Menge Superlative: Allein die Umschläge einer PC-Games-Auflage wiegen 4,5 Tonnen.

Wer sich schon einmal das Heft-Impressum durchgelesen hat, weiß: PC Games wird seit vielen Jahren bei Donneley produziert, einer der größten Druckereien Europas. Monat für Monat verarbeitet das Werk im polnischen Krakau für die komplette Auflage von PC Games mehr als 45 Tonnen Inhaltspapier, 4,5 Tonnen Umschlagpapier und 2 Tonnen Farbe. Bis zu 60 Mitarbeiter sind mit dem Heft beschäftigt. Die DVDs werden bereits vorher im Presswerk produziert und warten in riesigen Hochregallagern darauf, den gedruckten Heften beigelegt zu werden. Diesen Schritt nennt man „Konfektionierung". Bei besonders aufwendigen Ausgaben wie der PC Games Premium werden die Tüten per Hand mit Aufklebern und Postern bestückt. Mehrere Hunderttausend Hefte landen auf Paletten, die dann per LKW ihren Weg zu den Abonnenten und Zeitschriftenhändlern antreten. Jedes Aboheft hat übrigens 1.500 km Postweg hinter sich.





Leser fragen, PC Games antwortet

Was Sie schon immer über PC Games wissen wollten: Die 10 meistgestellten Fragen unserer Leser

1 Woher kommen die Testmuster?
Die Testmuster werden uns von den Herstellern zur Verfügung gestellt – entweder auf DVD oder als Download. Indie-Spiele kaufen wir ganz regulär, zum Beispiel im Steam-Shop. Optimalerweise erhalten wir die Muster rechtzeitig vor dem Verkaufsstart. In Einzelfällen verhindert ein sogenanntes Embargo, dass wir vor Release eines Spiels eine Wertung veröffentlichen. Und dann gibt es noch Fälle wie den von **Diablo 3**, wo die Server weltweit zur gleichen Zeit freigeschaltet werden; dann ist ein seriöser Test erst ab dem Tag der Veröffentlichung möglich.

2 Wie lange wird ein Spiel getestet?
Das hängt vom Genre und der Komplexität des Spiels ab. Ein Solo-Shooter oder Adventure kann in zwei Tagen bequem durchgespielt sein. Für Schwergewichte wie **Skyrim** planen wir mehrere Tester ein. Online-Rollenspiele wie **Star Wars: The Old Republic** begleiten wir über viele Wochen und Monate, manchmal sogar Jahre.

3 Wie wird entschieden, wer ein Spiel testet?
Das ergibt sich meist fast von selbst: Wer zum Beispiel besonders viel Erfahrung mit Rollenspielen hat, ist prädestiniert für **The Witcher 2** oder **Risen 2**. Zur Ehrlichkeit gehört aber auch, dass es hin und wieder „heiße Kartoffeln" gibt, die niemand freiwillig anfassen will. Umgekehrt erscheinen auch Spiele wie **Diablo 3**, an deren Test so gut wie jeder Redakteur beteiligt sein möchte.

4 Wie entsteht das Titelthema?
Auf unserer „Wunschliste" steht ein gutes Dutzend Spiele, von denen wir wissen, dass das Interesse der Leser für sie besonders groß ist. Über diese Themen möchten wir natürlich exklusiv oder als erstes Magazin berichten. In regelmäßigen Gesprächen mit dem Publisher und dem Studio diskutieren wir mögliche Termine, den Umfang der gezeigten Version, das verfügbare Material (Screenshots, Videos) und Interviewpartner. Auf diese Weise ist zum Beispiel die Titelstory zu **Crysis 3** (Ausgabe 5/12) zustande gekommen.

5 Wie ergibt sich der Umfang eines Tests?
Hier entscheiden das Leserinteresse (wissen wir aus Umfragen und von den Zugriffszahlen auf der Website), die Qualitätseinschätzung der Redakteure, das Timing (wie frühzeitig haben wir die Software?), der Zustand der Testversion und schlussendlich unser Bauchgefühl.

6 Häufig werden in der Heftvorschau Tests angekündigt, die dann gar nicht drin sind. Warum?
Wir machen die Angaben nach bestem Wissen und Gewissen, sind aber auf die Herstellerangaben angewiesen: Häufig passiert es, dass die Testversionen nicht rechtzeitig fertig werden. Oder die Version läuft entweder gar nicht oder nicht zufriedenstellend. Oder ein Embargo-Termin (siehe „Fachchinesisch") wird nach hinten verlegt. Dann müssen wir kurzfristig umdisponieren.

7 Warum gibt es nicht Half-Life 2 oder GTA 4 als Vollversion?
Wir setzen alle Hebel in Bewegung, um unseren Lesern hochwertige und spielenswerte Vollversionen anzubieten. Wichtig ist dabei, dass wir eine schöne Mischung aus Blockbustern (**Sacred 2**, **Titan Quest**, **Two Worlds**) und Geheimtipps (wie etwa unsere aktuelle Vollversion **World of Goo**) hinbekommen. Einige Hersteller – darunter Electronic Arts oder Blizzard – geben ihr Sortiment grundsätzlich nicht für den Einsatz als Vollversion frei. Das gilt leider auch für immer wieder geforderte Klassiker, die zum Teil schon zehn Jahre und mehr auf dem Buckel haben.

8 Was passiert eigentlich mit Heften, die nicht verkauft werden?
Computerspielmagazine müssen natürlich möglichst aktuell sein und sind daher eine verderbliche Ware – wie Obst, Gemüse oder Blumen. Nicht verkaufte Exemplare werden in ihre Einzelteile zerlegt und recycelt.

9 Wie wird man PC-Games-Redakteur?
Wie jeder seriöse Bundesligaklub setzen auch wir auf den Nachwuchs: Die meisten Redakteure haben ein Praktikum und ein Volontariat hinter sich. Vorteil: Wir bekommen genau die Redakteure, die wir für diese Aufgabe brauchen. Ein Praktikum dauert zwischen vier und sechs Monaten, ist oft Teil eines Studiums und hat den Charme, dass sich Verlag und Mitarbeiter kennenlernen können. Ein Volontariat dauert üblicherweise zwei Jahre.

10 Ich bin demnächst in der Region – kann ich die Redaktion besuchen?
Das ist aus organisatorischen Gründen leider nicht möglich. Allerdings veranstalten wir im Oktober wieder einen Abonnenten- und Leser-Tag, für den wir uns einen ganzen Tag Zeit nehmen (siehe Foto). Eine weitere Möglichkeit sind Sneak-Peek-Aktionen – einfach auf die Ankündigungen im Heft achten.

Vor 10 Jahren

Juli 2002

Von: Christian Weigel

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC Games-Ausgaben.



Schauen Sie genau hin: Der namenlose **GTA 3**-Held feuert aus einer Waffe ohne Mündung. Vielleicht handelt es sich um ein Spielzeuggewehr?

Verschollen: Der Deus-Ex-Film

Großes Studio sicherte sich die Rechte

Tolle Neuigkeiten für Kinofans im Frühsommer 2002: Comic- und Videospielverfilmungen laufen gut, die Filmbranche reserviert sich vorsorglich die Rechte an berühmten Spiele-Franchises. Sogar J. C. Denton, der Hauptdarsteller des legendären ersten **Deus Ex**, wird, so tönt es aus der Gerüchteküche, unter Vertrag genommen. Leider warten wir bis heute vergeblich auf eine Verfilmung von **Deus Ex**, während Max Payne oder Agent 47 aus **Hitman** längst auf der Leinwand den Helden geben durften.

DEUS EX

J.C. Denton goes to Hollywood

Pfoten weg, Unhold!

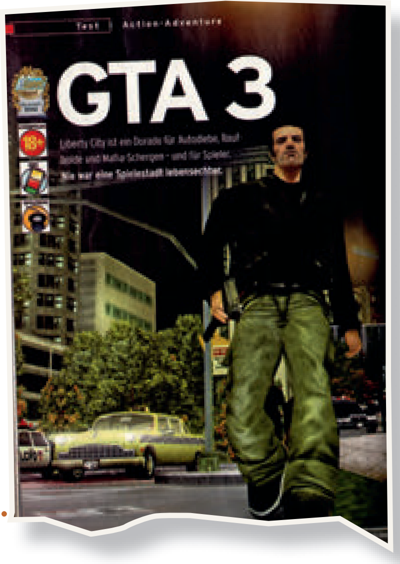
So giftig wie diese Kriegerin aus einer Anzeige für **Dungeon Siege** geben sich die meisten Spieleheldinnen nicht. Ganz ehrlich, wir wären überhaupt nicht auf die Idee gekommen, die rabiate Lady mit „Hey Süße" anzusprechen. Außerdem entspricht ihre Rüstung so gar nicht der alten Daumenregel für weiblichen Panzerschutz in Videospielen: Je mehr Haut zwischen den Rüstungsteilen zu sehen ist, desto höher die Rüstungsklasse.



Willkommen in Liberty City

„Der Ritt auf der Rasierklinge"

So bezeichnete Petra, damals noch Maueröder mit Nachnamen, die mit einem halben Jahr Verspätung nach dem Konsolen-Release erschienene PC-Version der Open-World-Gangster-Sim **Grand Theft Auto 3**. Besonders angetan waren sie und Mittester Thomas Weiß von der damals unfassbar lebendig wirkenden, vor Details überquellenden Großstadt: Alleine die verschiedenen Radiosender und die über 70 verschiedenen fahrbaren Untersätze waren beeindruckend. Punkte sammelte das Spiel auch für seinen Umfang und die spannend inszenierten Missionen. **GTA 3** brachte das Sandbox-Genre damals richtig ins Rollen, schrammte aber in der PC-Games-Wertung knapp an einer 90 vorbei: Grund war die eingeschränkte Speicherfunktion, dank der Missionen bei einem Fehlschlag jedes Mal wieder komplett von vorn begonnen werden mussten.



Haar-Horror 2

Die Rückkehr der Vokuhilas

Genau wie einen Monat zuvor warb unser Schwestermagazin PC Games Hardware auch in der PCG 07/02 wieder ironisch und stilsicher mit einem Langhaarträger für „billigeres Frisieren" und meinte damit preisgünstige PC-Aufrüstung. Wo hatten die Kollegen bloß all die haarigen Typen her?



SAITEK TOUCH FORCE OPTICAL

Rüttelmaus jetzt mit 3D-Spiel



Saitek (Tel.: 089-54675 70) verkauft die Force-Fedback-Maus Touch Force Optical ab sofort zusammen mit dem Action-Spiel **MDK 2**. Über die Immersion-Schnittstelle übermittelt der USB-Nager feine bis grobe Vibrationen, die unter anderem von Spielen wie **Black & White**, **Jedi Knight 2** und **Half-Life** genutzt werden können. Die Maus kostet nach wie vor 51 Euro. Sollte Ihr Händler nur die alte Version ohne Spiel vorrätig haben, bestellen Sie das Gerät unter www.saitek-shop.de

Rüttelmaus

Handballenmassage: Schön und gut, aber wozu?

Hier lag der Erfolg nicht auf der Hand, sondern eher darunter: Force Feedback, das heute Xbox- und PlayStation-Controller zum Vibrieren bringt, sollte 2002 auch mausgesteuerte PC-Spiele bereichern. Tatsächlich waren sogar einige Shooter, darunter **Half-Life** und **Jedi Knight 2**, in der Lage, das Gerät zu unterstützen. Wie sehr diese Idee zum Scheitern verurteilt war, sieht man heute: Die Klapperschlange unter den Mäusen ist genauso ausgestorben wie das Quagga und der Dodo.

PCG hilft: Magen-Darm-Katastrophen

Offensichtlich war eine reibungsfreie Verdauung im Jahr 2002 ein großes Thema für unsere Leser. Petras Tipp können wir auch heute noch empfehlen, während wir Prügelstrafe und erzwungenes Defäkieren in der freien Natur selbstredend ablehnen …

Seekrank in Anno 1602

Meine Soldaten haben Angst vor der Seekrankheit und wollen einfach nicht aufs Schiff. Im Lösungsbuch ist auch kein Hinweis zu finden.

MANFRED, PER E-MAIL

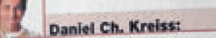
Petra Maueröder:

Die Seekrankheit ist zum Glück nur ein vorübergehendes Phänomen. Sie sollten auch darauf achten, dass Ihre Soldaten möglichst gesund sind, bevor sie sich auf ein Schiff begeben.

Verdauungsprobleme in Black & White

Wie bringe ich meiner Kreatur bei, ihr „Bedürfnis" auf Feldern zu erledigen?

CHRISTOPH ROEDING, PER E-MAIL



Daniel Ch. Kreiss:

Sie bringen Ihrer Kreatur dies genauso bei wie alles andere auch. Wenn sie ihr „Geschäft" an einer Stelle erledigt, wo sie es nicht tun soll, gibt es Haue. Dafür müssen Sie die Kreatur natürlich intensiv beobachten. Es kann auch helfen, sie an einem Feld festzubinden und zu warten, bis sie mal „muss". Dann können Sie Ihren Schützling gleich loben. Seien Sie gewarnt: Eine derart komplexe Erziehungsmaßnahme kann sehr lange dauern.

Sudden Strike 2

Pixeliges Panzerballett auf riesigen Karten



Aus heutiger Sicht fehlen dem Weltkriegs-Echtzeitstrategiebrocken **Sudden Strike 2** etliche Komfortfunktionen. PC-Kommandeure, für die das Mikromanagement Dutzender Fahrzeuge und Hunderter Infanteristen nur eine Aufwärmfingerübung ist, lieben den Titel aber auch heute noch. Das Spiel war damals brutal schwer: Die Sichtweite der eigenen Einheiten war gering, man verlor die meisten Truppen durch im Hinterhalt lauernde Paks und MGs. Ohne Basisbau war man zudem auf die Einheiten angewiesen, die man zu Beginn jeder Schlacht unterstellt bekam.

Port Royale

Karibisch-merkantiles Déjà-vu

Manche Spielreihen sind so beständig wie der Golfstrom. Sie haben ihre Nische gefunden, fühlen sich dort pudelwohl und denken überhaupt nicht daran, diese komfortable Position aufzugeben. **Port Royale** ist so ein Fall: Wenn Sie die PC-Games-Ausgabe 05/2012 aufschlagen, werden Sie darin den Test für **Port Royale 3** finden und feststellen, dass das Spiel dem vor zehn Jahren erschienenen ersten Teil der Reihe, abgesehen von der 3D-Grafik, zum Verwechseln ähnlich sieht. Geändert hat sich, oberflächlich betrachtet, nur die Grafik in den Siedlungen und bei den unspektakulären Seeschlachten. Was für grafikintensive Action-Titel ein vernichtendes Urteil wäre, kann eine solide Wirtschaftssimulation wie **Port Royale** nicht aus den Socken hauen – der karibische Patrizier-Ableger lässt seine Fangemeinde auch noch heute in der dritten Generation seeräubern und handeln.



Trügerische Gartenidylle

PC-Spielern wird gerne nachgesagt, dass sie unter Realitätsverlust leiden und ihre Spiele nicht mehr von der echten Welt unterscheiden können. Die hier abgebildete Eigenwerbung für ein Jahresabonnement des PC-Games-Magazins bediente sich jenes alten Klischees und übertrieb es ins Abstruse: Eine ganze Familie von Rollenspielfans leidet offensichtlich im eigenen Garten an schrägen Halluzinationen. Der Sohnemann hält seine Erzeuger für Endgegner, während Vati einen Rachefeldzug vom Lauf fiktiver Gestirne abhängig machen will und Mutti kryptische Botschaften vor sich hinsäuselt. Solange uns keine Meldungen erreichen, dass **Skyrim**-Spieler in alte Hünengräber und verlassene Tiefgaragen eindringen, weil sie dort verschrumpelte Draugr-Mumien vermuten, sollte alles in Ordnung sein.

System Shock 2



Von: Christian Weigel

Als einsamer Hacker kämpfen Sie gegen eine größenwahnsinnige künstliche Intelligenz – genial!



System Shock 1 (1994)

Der unbekannte Hacker in **System Shock 1** musste sich durch die Raumstation Citadel kämpfen.



System Shock 2 (1999)

Anders als in **Bioshock** erlaubt uns das Charakterinventar in **System Shock 2**, eine Menge Ausrüstung für den Fall der Fälle herumzuschleppen. Dieser Schutzanzug ist in Bereichen mit hoher Radioaktivität Gold wert.

Mit Bleirohren und Schrotflinten ausgerüstete Crew-Zombies machen alle Bereiche der „Von Braun“ unsicher. Man hört sie aber schon von Weitem, da sie ständig stöhnen und sinnlos brabbeln.

In diese beiden Ausrüstungsslots lassen sich Booster-Implantate montieren. Diese praktischen Geräte verbessern Ihre körperlichen Fähigkeiten, müssen aber regelmäßig an Ladestationen mit Strom versorgt werden.

Die wichtigste Währung im Spiel: Upgrade-Chips für Ihr Cyber-Interface.

Hinter diesem Inventar-Knopf verbirgt sich das Audio-Archiv für gefundene Tagebucheinträge. Sehr nützlich, da viele Crewmitglieder Passcodes für verschlossene Türen erwähnen.

Sie sind mutterseelenallein auf einem riesigen, verlassenen Raumschiff, der „Von Braun“. Die Besatzung ist tot oder mutiert, die Bordysteme sind größtenteils ausgefallen. Waffen, Munition und Vorräte sind Mangelware. Die meisten Decks des Schiffes sind unzugänglich, da der Hauptaufzug den Dienst verweigert. Als zäher Space-Marine-Ledernacken wäre das alles kein Problem für Sie: aus allen Rohren ballernd würden Sie das Schiff Deck für Deck von ausgerasteten Robotern, infizierten Crewmitgliedern und bösartigen Cyborgs säubern und nach dem letzten Bossgegner mit einem coolen Spruch in eine Rettungskapsel steigen.

Sie spielen in System Shock 2 allerdings keinen unbesiegbaren Elitesoldaten mit hornhautüberzogenem Abzugsfinger, sondern einen nur allzu menschlichen Protagonisten, einen Hacker. Trotz Ego-Perspektive mit Waffenhand taugt **System Shock 2** als konventioneller Shooter nicht viel, dazu sind Gegner, Waffen, Trefferrückmeldungen und nicht zuletzt die Grafik zu hausbacken, selbst für das Jahr 1999, in dem das Spiel erschien – aber ein Shooter möchte **System Shock 2** auch gar nicht sein. Die Atmosphäre und der Rollenspielpart machen es aber zu einem viel intensiveren Erlebnis, als es jeder noch so gute Shooter bieten könnte.

Wäre **System Shock 2** eine Jahrmarktsattraktion, dann keine Schießbude, sondern ein Spukhaus. Unheimlich flackert die Notbeleuchtung in den verwinkelten Gängen. Aus dem Labortrakt tönt das hysterische Kreischen der ausgebrochenen Rhesusäffchen, während in der Nähe menschliches Stöhnen zu hören ist. Das Spiel setzt alles daran, dass Sie sich als der Gejagte fühlen.

Wer ist eigentlich verantwortlich für das Geisterraumschiff in **System Shock 2**? SHODAN, eine größenwahnsinnige künstliche In-



In manchen Räumen des Schiffs vermeldet Ihr Cyber-Interface noch psychoaktive Resonanzen der inzwischen toten Crew – man könnte auch „Geister“ dazu sagen.

Jedes Deck der „Von Braun“ hat ein Chemikalienlager. Sie benötigen es für die Forschung.


Xerxes, die KI des Raumschiffs „Von Braun“, kann dem Alien-Schwarmbewusstsein nichts entgegensetzen.

An solchen Upgrade-Stationen auf dem Schiff verbessern Sie Ihr Cyber-Interface.

telligenz eindeutig weiblicher Ausprägung, die immer noch weit oben auf den Listen der beliebtesten Spiele-Bösewichte steht. Auf den Monitoren des Schiffs erscheint sie vornehmlich als bedrohlich dreinschauende Cyberdame. Sie hat alle Skrupel über Bord geworfen, bezeichnet Sie als Spieler am liebsten als „Insekt“ und nutzt Sie als ihren Laufburschen. In **System Shock 2** müssen Sie sogar widerwillig mit ihr zusammenarbeiten: Die Crew hat auf dem Planeten Tau Ceti eine außerirdische Wurmspezies entdeckt und an Bord gebracht – nicht ahnend, dass es sich dabei um eine Schwarmintelligenz handelt, die von den Menschen Besitz ergreift und sie zu willenlosen Zombies mutieren lässt. In dieser außerirdischen Intelligenz, die sich selbst „die Vielen“ nennt, finden SHODAN und der Spieler einen gemeinsamen Feind, von dem es das Schiff zu säubern gilt.

Statt Feuerkraft setzen Sie als Hacker auf technische Fertigkeiten und Ihre Cyber-Schnittstelle, dank der Sie mit vielen Systemen an Bord interagieren können. Sie sollten allerdings nie blindlings drauflosstürmen, sonst stolpern Sie früher oder später in den Sichtbereich einer Überwachungskamera und lösen Alarm aus. Das lockt blutrünstige Mutanten an – nach kurzem Feuergefecht ist entweder Ihre Munition verbraucht oder Ihre Waffe hat einen durch Verschleiß verursachten Defekt.

Sinnvoller ist es, die Kameras per „Hacken“-Talent zeitweise zu deaktivieren und das eigene Waffenarsenal mit der Fähigkeit „Wartung“ in Schuss zu halten. All diese und viele weitere Tricks können Sie als Hacker lernen, aber nicht umsonst: Nur mit den schwer zu beschaffenden Upgrade-Chips können Sie die Kapazitäten Ihres Cyber-Interface aufrüsten, um schneller, stärker oder technisch versierter zu werden – ein waschechtes Rollenspielsystem, das Ihnen in Sachen Charakterentwicklung viel Freiheit lässt. Genauso können Sie aber auch in einer Sackgasse landen: Niemand wird Sie daran hindern, alle Upgrade-Punkte in die Fähigkeit „Hacken“ zu investieren. So bekommen Sie zwar jede verschlossene Vorratskiste auf, sollten sich aber in diesem Fall nicht wundern, wenn Ihnen der nächstbeste Zombie mit dem Bleirohr den Schädel eindrischt, weil Sie die Ladehemmung Ihrer Schrotflinte nicht beheben konnten.

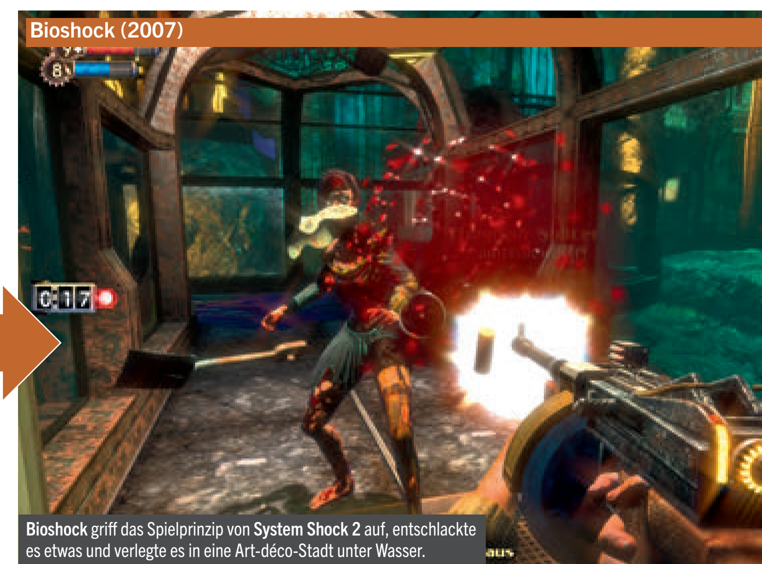
System Shock 2 und sein Vorgänger **System Shock 1** waren die Vorreiter dieser Art von Shooter, bei dem das Erkunden großer, verlassener „Spukhäuser“ zusammen mit Rollenspielelementen im Vordergrund steht. Der Urenkel **Bioshock**, der genau wie **System Shock 2** aus der Feder von Ken Levine stammt, erbte viele Kerneigenschaften: Die gruselige Welt, der Transport der Geschichte über in der Spielwelt verteilte Audio-Tagebücher und vieles mehr. Auf der Strecke blieben das komplexe Charaktersystem, das praktische Inventar und Freiheit: im Gegensatz zu **Bioshock**, das nur aus einer Aneinanderreihung einzelner Areale besteht, wurde Ihnen in **System Shock 2** im Lauf des Spiels das ganze Schiff zugänglich gemacht. Im Gegenzug machen die Spiele der **Bioshock**-Reihe eine viel bessere Figur als Shooter. Als weiterer weit verwandter Titel gilt übrigens **Dead Space**, das zwar das Raumschiff-Szenario und den biologischen Horror beibehält, aber auf RPG-Elemente verzichtet. ❑

CHRISTIAN ERINNERT SICH:



System Shock 2 bezieht seinen Grusel nicht nur daraus, dass ich alleine auf einem Geisterschiff unterwegs bin, auf dem mit Lichteffekten, Geräuschen und verzweifelt klingenden Botschaften die Fantasie angeregt wird: dazu kommt die Unsicherheit, welche Überlebensstrategie die Rettung bringen wird. Soll ich meine Upgrade-Chips in Standard-Waffen investieren, damit ich die Schrotflinte nutzen kann, die ich schon seit Stunden mit mir herumtrage? Sollte ich stattdessen lieber meine Hackerfähigkeiten steigern oder lieber meine Pistole reparieren lernen? Mit ein paar Tricksereien (Google hilft!) läuft das Spiel auch auf Windows 7 und schafft trotz seiner angestaubten Grafik eine Atmosphäre, die enorm packend ist.


Das Innenleben der Backbord-Antriebsgondel: Einige Crewmitglieder haben hier ein kleines Waffenlager versteckt.


Bioshock (2007)

Bioshock griff das Spielprinzip von **System Shock 2** auf, entschlackte es etwas und verlegte es in eine Art-déco-Stadt unter Wasser.

SAPPHIRE VAPOR-X RADEON HD 7770 OC
FLÜSTERLEISE GRAFIKKARTE IM TEST



Sapphire genießt den Ruf, mit der Vapor-X-Reihe besonders leise Grafikkarten hervorzubringen. Die Paarung eines sparsamen Grafikchips wie AMDs Radeon HD 7770 mit einem potenten Kühler ist vielversprechend: Die Abwärme der GPU wird von zwei 6-Millimeter-Heatpipes und einer Vapor-Chamber (Verdampfungskammer) abgeführt, eine sehr gute Lüftersteuerung übernimmt den Rest. Im Leerlauf, bei Blu-ray-Wiedergabe und beim Multi-Monitoring messen wir eine Lautheit von kaum wahrnehmbaren 0,3 Sone. Ist die Rechenkraft des auf 1.100/2.600 MHz übertakteten Probanden gefragt, dreht das Lüfterduo von 1.150 auf 1.350 U/min auf und erzeugt 0,6 Sone – die Sapphire HD 7770 Vapor-X OC ist damit aus einem geschlossenen Gehäuse kaum zu hören.

Dank der werkseitigen Übertaktung um 10/16 Prozent (Chip/Grafik-RAM) kann es die Karte knapp mit einer HD 6850 aufnehmen, unterliegt der mit 130 Euro ähnlich teuren HD 6870 jedoch klar. Sie haben die Wahl: Entweder Sie investieren 140 Euro in die Vapor-X und damit in Stille und moderne Funktionen (bessere Anisotrope Filterung, DX11.1) oder Sie geben den höheren Fps den Vorzug – dann ist die HD 6870 die bessere Wahl.

Info: www.sapphiretech.com

SHARKOON NIGHTWRITER UND SKILLER
TASTATUREN FÜR SPIELER



Mit ihrer blauen LED-Hintergrundbeleuchtung eignet sich die flache Sharkoon Nightwriter sehr gut zum Tippen und Spielen in abgedunkelten Räumen. Dank 13 zusätzlicher Multimedia-Tasten macht sie auch am Wohnzimmer-PC eine gute Figur. Mit acht austauschbaren Tasten, zehn Profilen für jeweils drei Ebenen und einer Makrofunktion bietet das Skiller-Modell eine speziell für Spieler konzipierte Ausstattung.

Beide Tastaturen sind bereits erhältlich: Die Sharkoon Nightwriter kostet derzeit rund 25 Euro; für die Skiller-Tastatur sind hingegen nur 15 Euro fällig.

Info: http://www.sharkoon.com

Daniel Möllendorf

„Mainboards werden teurer? Ja, aber auch günstiger. Wir erklären."

Anfang des Jahres berichteten viele Webseiten, Mainboards würden wegen gestiegener Produktionskosten auf absehbare Zeit um rund zehn Prozent teurer werden. Gespannt wartete ich darauf, inwieweit die Preise steigen … und wurde „enttäuscht". Falls es höhere Kosten gab, wurden sie nicht an die Endkunden weitergegeben. Insgesamt sind Mainboards aber dennoch teurer geworden, denn mittlerweile sind High-End-Platinen jenseits der 300-Euro-Grenze keine Seltenheit mehr. So kostet das neue G1.Sniper 3 (links im Bild unten) von Gigabyte stolze 320 Euro, für das Asus P8Z77-V Premium mit dem brandneuen Thunderbolt-Anschluss sind sogar 400 Euro fällig. Den hohen Preis wollen die Hersteller mit beigelegten WLAN-Karten, Top-Onboard-Sound und integrierten SSDs rechtfertigen.

Auf der anderen Seite bieten günstige Boards heute mehr gute Funktionen denn je. So bekommen Sie beim unten rechts abgebildeten Asus P8Z77-M sogar SATA 6Gb/s und USB 3.0 für nur 95 Euro. Die Schere zwischen teuren und günstigen Boards geht also immer weiter auseinander, weshalb Mainboards insgesamt nicht nur teurer, sondern auch günstiger werden. Als Kunde haben Sie also eine noch größere Auswahl, aber auch ein höheres Risiko für Fehlkäufe. Halten Sie sich daher am besten an unsere Empfehlungen.



+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

THUNDERBOLT AUSPROBIERT

Mit einer theoretischen Übertragungsgeschwindigkeit von bis zu 1.250 MB pro Sekunde ist der neue Standard Thunderbolt sogar schneller als das bereits extrem flotte USB 3.0 (625 MByte/s). Zudem können per Thunderbolt-Port nicht nur Daten auf externe Festplatten, sondern auch Videosignale an Displays oder Fernseher übertragen werden. Mittlerweile sind erste Mainboards verfügbar, die Thunderbolt unterstützten. Im Test funktionierte das tadellos, entsprechende Geräte und Kabel sind aber noch sehr selten sowie enorm teuer und damit Zukunftsmusik.

Info: www.pcgameshardware.de

SPIELEMAUS MIT TOP-SENSOR

Die neue Sentinel Advance II von CM Storm verfügt über einen brandneuen Laser mit einer Abtastrate von 8.200 dpi. Die Form ist identisch mit der bereits guten Sentinel Zero-G (PCGH-Wertung 1,64); der Preis mit 65 statt 45 Euro aber höher.

Info: www.coolermaster-usa.com

LEISER LÜFTER MIT GUTER OPTIK

Unsere Kollegen der PCGH haben das leise Betriebsgeräusch des beliebten Enermax-Lüfters UCTVP12N-BL T.B.Vegas (120 mm) beibehalten und das Design mit einem schwarzen Rahmen und 18 blauen LEDs aufgewertet. Der Preis: 13 Euro.

Info: www.pcgh.de/go/enermax





Bild: MEV

High-End-Hardware für Schotten

Von: Reinhard Staudacher/Stepahn Wilke

Schottlands Bewohner stehen im Ruf, besonders geizig zu sein. Sind auch Sie so knauserig wie die Schotten, sollten Sie für High-End-Leistung ihre Hardware sorgfältig auswählen.

Das Thema „Sparen" wird in diesem Artikel ganz groß geschrieben. Deshalb wollen wir Ihnen im Folgenden demonstrieren, wie Sie bei leistungskritischen Bauteilen, allen voran Prozessor und Grafikkarte, durch kluge Komponentenwahl und gezielte Übertaktung die Leistung deutlich teurerer Hardware erzielen können. So haben Sie für aktuelle Spiele nicht nur mehr Reserven, die Sie beispielsweise in eine höhere Bildqualität investieren können. Es bleibt Ihnen auch mehr Zeit bis die nächste Aufrüstaktion auf dem Programm steht. Natürlich ließe sich einwenden, dass High-End-Hardware bei Bedarf ebenfalls übertaktet werden kann und daher für noch längere Zeit ausreicht – für das gesparte Geld bekommen Sie aber in einigen Jahren deutlich bessere Komponenten.

LOHNT ES SICH HARDWARE ZU ÜBERTAKTEN?

Obwohl viele Spieler übertakten, um Geld zu sparen, muss sich das als Overclocking bezeichnete Takt-Tuning nicht zwangsläufig rechnen: Übertakten kostet nicht nur die Garantie/Gewährleistung, sondern erhöht auch die Leistungsaufnahme und somit die Stromkosten. Neben einem Netzteil mit Reserven benötigen Übertakter auch eine ausreichend dimensionierte Kühlung. Einfache Modelle wie die Boxed-Kühler, die Prozessoren gratis beiliegen, sind nur eingeschränkt geeignet. Berücksichtigen Sie dies, wenn Sie sich einen neuen Overclocking-PC zusammenstellen.

IST EIN FREIER MULTIPLIKATOR EIGENTLICH PFLICHT?

Bei Prozessoren besteht der einfachste Weg, mehr Leistung zu erhalten, darin, den Multiplikator für den Kerntakt zu erhöhen. Bei aktuellen AMD-Systemen können Sie stattdessen aber auch den Referenztakt beschleunigen, da sich dieser häufig stark anheben lässt. Ein Phenom II X6 1045T lässt sich beispielsweise von 2,7 auf 3,3 GHz, also das Niveau eines Phenom II X6 1100T BE, übertakten, indem der Referenztakt von 200 auf 244 MHz angehoben wird (und weitere Einstellungen zum Beispiel für den RAM-Teiler angepasst werden).

Bei Sockel-1155-Systemen ist der Übertaktungsspielraum des Referenztakts auf circa fünf Prozent begrenzt. Dennoch lässt sich auch hier unter widrigen Umständen die Leistung eines höherpreisigen Modells erzielen: Bei einem Referenztakt von 103 MHz läuft ein Core i5-3550 mit 3,4 statt 3,3 GHz und ist damit so flott wie ein Core i5-3570K, der immerhin 20 Euro mehr kostet. Für eine Übertaktung über diese Grenze hinaus müssen Sie allerdings einen Prozessor aus der K-Serie verwenden, da man den Referenztakt nur mit Bedacht anheben sollte.

Prozessor übertakten

So bringen Sie den Core i5-3570K auf das Leistungsniveau eines Core i7-3770K.

Die erste Komponente, die wir genauer unter die Lupe nehmen wollen, ist der Prozessor. Hier bietet sich aktuell vor allem die Ivy-Bridge-Reihe von Intel an, die mit aktueller Technik, integrierter Grafik sowie einer hohen Leistung punktet. Für unsere Zwecke zählt aber vor allem eine gute Eignung für das Drehen an der Taktschraube. Zwar lassen sich auch einige AMD-Prozessoren gut übertakten, die erreichbare effektive Leistung dieser Modelle bleibt dabei aber unter der der Intel-Pendants.

INTEL CORE I7-3770K

Als Ziel für das Übertaktungsvorhaben setzen wir uns den Core i7-3770K von Intel. Dieser Prozessor ist aktuell das schnellste für den Desktop-Markt erhältliche Modell, die für einen Spielerechner sinnvoll ist. Aktuell kostet der Core i7-3770K ungefähr 300 Euro und ist damit etwas teurer als sein Sandy-Bridge-Pendant i7-2700K. Der Prozessor hat einen Standardtakt von 3,5 GHz und erreicht im Boost-/Turbo-Modus bis zu 3,9 GHz. Die Maximalfrequenz der Turbo-Funktion hängt aber davon ab, wie viele Kerne gerade unter Last stehen. Werden alle vier Kerne belastet, begrenzt Intel den Maximaltakt auf 3,6 GHz pro Kern. Dank des freien Multiplikators ist es aber möglich, den Prozessor zu übertakten, worauf wir hier aber verzichten werden. Den Boost-Modus setzen wir ebenfalls nur mit den von Intel vorgesehenen Spezifikationen ein.

INTEL CORE I5-3570K

Um den Core i7-3770K zu schlagen, setzen wir auf einen Core i5-3570K. Dieser ist im Preisvergleich aktuell mit ungefähr 205 Euro gelistet und ist damit um knapp 100 Euro günstiger als der Core i7-3770K.

Aufgrund des Preisvorteils müssen Sie sich aber auch mit einigen Nachteilen und Einschränkungen abfinden. Während der Core i7-3770K vier Kerne mit SMT (Simultanious Multithreading) bietet, muss die kleinere Ausführung auf das SMT-Feature verzichten, somit fehlen hier die vier virtuellen Kerne. Auch die maximale Taktrate des i5-3570K ist niedriger, der Prozessor läuft nur mit 3,4 GHz. Im Boost-Modus sind bis zu 3,8 GHz für einen einzelnen unter Last stehenden Kern möglich. Stehen alle Kerne unter Last, gibt Intel 3,5 GHz als maximalen Boost-Takt vor. Die thermische Verlustleistung (TDP) ist bei beiden CPUs mit 77 Watt angegeben.

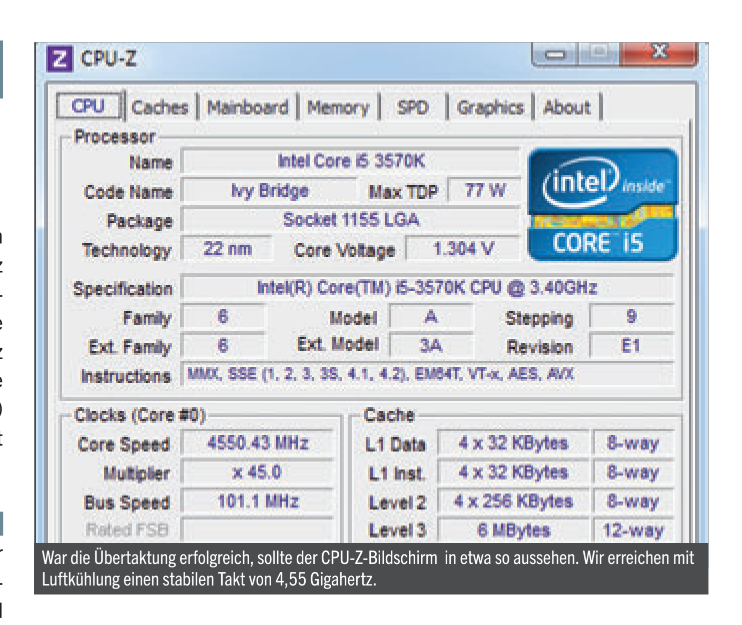
DIE ÜBERTAKTUNG

Da der i5-3570K ebenfalls aus der K-Serie stammt, besitzt der Prozessor einen freien Multiplikator und ist deshalb wunderbar zum Übertakten geeignet. Wie die meisten Modelle aus der Ivy-Bridge-Generation schafft er mit Lüftkühlung ohne großen Aufwand Taktraten von über 4 GHz und mehr. Da wir mit diesem Prozessor den Core i7-3770K schlagen wollen, wird das auch nötig sein. Eine weitere Bedingung, die wir uns setzen, ist die Alltagstauglichkeit. Der Prozessor muss stabil laufen und soll auch unter Einsatz einer normalen Luftkühlung nur moderate Temperaturen erreichen.

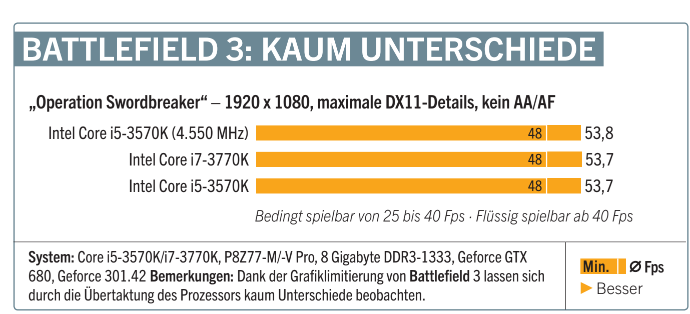
Aufgrund der bisherigen Erfahrungswerte zum Ivy Bridge stellen wir den Multiplikator gleich zu Beginn auf 45. Mit diesem Multiplikator-Wert arbeitet der Prozessor bei einem Referenztakt von 100 MHz mit 4,5 GHz. Anschließend testen wir die Stabilität der Taktraten kurz mit einigen Durchläufen im Cinebench R11.5. Da der Prozessor mit einer Anhebung der Kernspannung auf 1,30 Volt anstandslos und stabil arbeitet, entscheiden wir uns dafür, zusätzlich noch den Referenztakt um 1,1 MHz auf 101,1 MHz anzuheben. Das ergibt einen Gesamttakt von knapp 4,55 GHz, mit dem wir uns an die Benchmarks wagen. Der Referenztakt sollte beim Übertakten aber nur sparsam erhöht werden, da das System bereits bei geringen Änderungen empfindlich darauf reagiert.

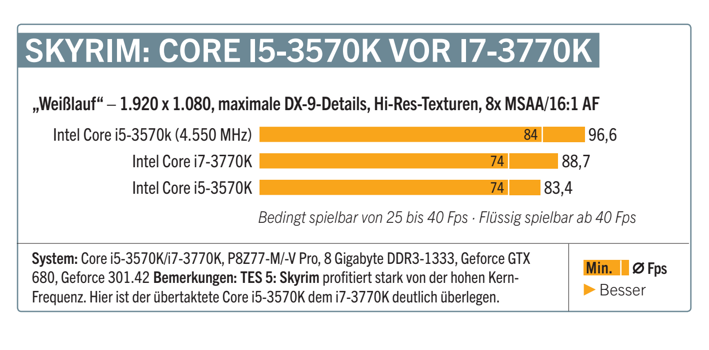
DER LEISTUNGSVERGLEICH

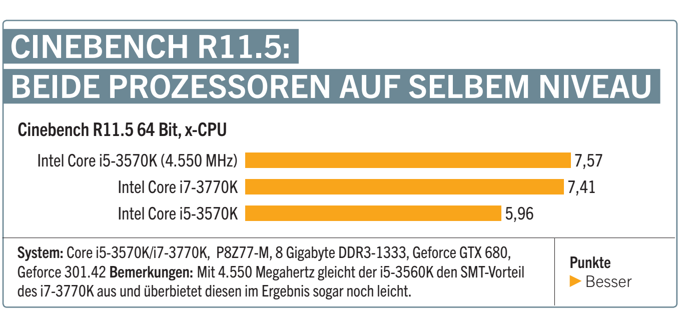
Um zu überprüfen, wie schnell der Prozessor bei dieser Taktrate ist, messen wir die Leistung anhand mehrerer Benchmarks (siehe rechts). Für die Bestimmung der Prozessorleistung setzen wir den Cinebench R11.5 in der 64-Bit-

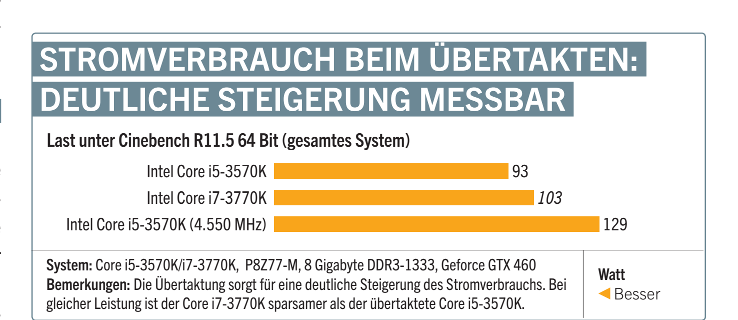


War die Übertaktung erfolgreich, sollte der CPU-Z-Bildschirm in etwa so aussehen. Wir erreichen mit Luftkühlung einen stabilen Takt von 4,55 Gigahertz.



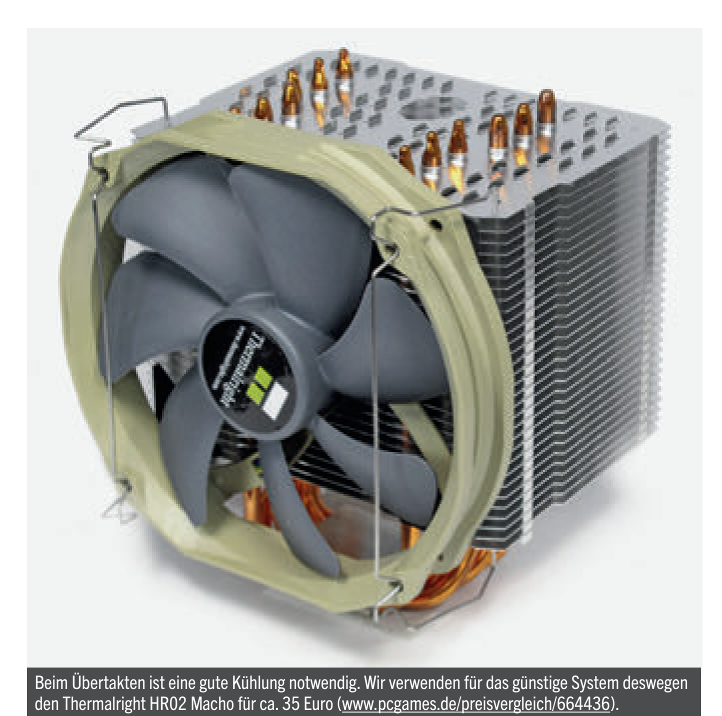








Für das Übertakten von Prozessoren sind die Einstellungsmöglichkeiten für den Multiplikator und die Spannungskontrolle die wichtigsten Optionen. Im Bild: Das UEFI des Asus P8Z77-V Pro.



Beim Übertakten ist eine gute Kühlung notwendig. Wir verwenden für das günstige System deswegen den Thermalright HR02 Macho für ca. 35 Euro (www.pcgames.de/preisvergleich/664436).

BATTLEFIELD 3: ÜBERTAKTETE HD 7950 UND GTX 680 GLEICHAUF

„Operation Swordbreaker" – 1920 x 1080, maximale DX11-Details, kein AA/AF

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 680	46	51
Radeon HD 7950 (1,2/3,0 GHz)	48	49,9
Radeon HD 7950	38	40,1

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: System: Core i5-3570K @ 4 GHz, P8Z77-M, 8 Gigabyte DDR3-1333, Catalyst 12.3 (Q), Geforce 301.41 (Q) **Bemerkungen:** Die Radeon HD 7950 schafft es, in **Battlefield 3** sehr nahe an die Leistung einer Geforce GTX 680 heranzukommen.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

Version ein. Des Weiteren testen wir die Prozessoren mit den Spielen **TES 5: Skyrim** und dem **grafiklastigen Battlefield 3**. In Letzterem zeigt sich, dass, wenn ein Spiel durch die Grafikkarte limitiert wird, ein übertakteter Prozessor so gut wie keinen Einfluss auf Geschwindigkeit hat, in der das Spiel gerendert wird. Die Ergebnisse sind bei allen drei Prozessoren identisch. **Skyrim** dagegen profitiert sehr stark von der hohen Frequenz der einzelnen Kerne des Core i5-3570K mit 4,55 GHz. Die übertaktete CPU und liegt mit dem i7-3770K nicht nur gleichauf, sondern zieht ihm auch noch davon. Weniger spektakulär, aber dennoch gut sind die Ergebnisse im Cinebench. Hier schafft es der kleinere Bruder des Core i7 immerhin, den Nachteil des fehlenden SMTs auszugleichen und ein minimal besseres Ergebnis zu erzielen.

BESONDERS WICHTIG: DIE KÜHLUNG

Wenn Sie übertakten, ist die Kühlung der einzige Bereich, für den Sie mehr ausgeben sollten als jemand, der ein schnelleres System kauft, auf Overclocking aber verzichtet. Durch das Übertakten steigt nämlich die in Form von Wärme abgegebene Verlustleistung des Prozessors stark an. Diese muss natürlich abgeführt werden. Wenn Sie nur den normalen Intel-Boxed-Kühler nutzen, kann sich das schnell in kritischen Temperaturen äußern. Noch stärker steigt die Wärmeentwicklung, wenn die Betriebsspannung angehoben wird, was in unserem Fall auch geschieht.

Damit die Temperatur des Prozessors dennoch im annehmbaren Bereich bleibt, haben wir uns beim günstigen Set-up für einen Thermalright HR-02 Macho entschieden. Der Kühler ist mit knapp 35 Euro für relativ wenig Geld zu haben und verschafft dem Prozessor genügend Spielraum für eine Übertaktung mit Spannungserhöhung. Da der Core i7-3770K nur mit dem Boxed-Kühler gekühlt wird, schmälert das zwar die Ersparnis, resultiert dafür aber auch in einem Prozessor, der bei niedrigerem Preis in den meisten Anwendungen gleich schnell, in vielen Spielen sogar schneller als das teure Pendant sein wird. Einzig in stark auf SMT ausgelegten Programmen dürfte der übertaktete 3570K einen Nachteil haben.

Grafikkarte übertakten

Eine Radeon HD 7950 mit 150 Prozent des Standard-Kerntaktes nutzen

Die für Spieler im Moment wohl interessanteste Grafikkarte ist die Geforce GTX 680. Mit diesem High-End-3D-Beschleuniger holte Nvidia die Leistungskrone für die schnellste Grafikkarte mit einem Grafikchip (Single-GPU-Karte) zurück, die sie wenige Monate zuvor an die Radeon 7970 aus dem Hause AMD verloren hatte. Aufgrund ihrer Aktualität und ihrer Geschwindigkeit ist die GTX 680 jedoch noch sehr teuer. Wir überprüfen, ob sich mit einer deutlich günstigeren Grafikkarte eine ähnliche Leistung erzielen lässt.

GEFORCE GTX 680 IM DETAIL

Die Geforce GTX 680 basiert auf Nvidias neuer Kepler-Architektur, die den stromhungrigen Vorgänger Fermi ersetzt. Der Grafikchip hat einige Verbesserungen zu bieten, die den Verbrauch im Vergleich zu auf der Fermi-Architektur basierenden Karten verringern. Neben der Leistungsaufnahme unter Last wurde vor allem der Verbrauch im Leerlauf gesenkt, was die Grafikkarten insgesamt deutlich sparsamer macht.

Die Leistung wurde ebenfalls stark verbessert: Im Vergleich zu AMDs Topmodell Radeon HD 7970 ist der Chip von Nvidia im Schnitt gut zehn Prozent schneller. Mit dabei ist ein Boost-Modus, der die Grafikkarte unter Last zusätzlich übertaktet, um ihr noch die letzten Leistungsreserven zu entlocken. Ihr niedriger Verbrauch bei einer hohen Leistung macht die Geforce GTX 680 zu einem der energieeffizientesten Chips im gesamten Nvidia-Repertoire.

Allerdings gibt es auch Nachteile: Die Karte ist, wie bereits erwähnt, aktuell eine der teuersten Single-GPU-Karten. Die Hersteller verlangen im Moment laut PC-Games-Preisvergleich (www.pcgames.de/preisvergleich) 490 Euro und mehr für einen Pixelbeschleuniger mit Nvidias neuem Chip. Das ist eine stolze Summe, die wohl nur wenige zu bezahlen bereit sind. Die

kürzlich erschienene Geforce GTX 670 ist zwar ebenfalls sehr schnell und gut 100 Euro günstiger als die Geforce GTX 680, dennoch greifen wir für diesen Versuch auf die noch günstigere Radeon HD 7950 zurück.

RADEON HD 7950

Die Radeon HD 7950 kommt aus dem Performance-Sektor und ist aktuell die zweitschnellste Grafikkarte aus dem Angebot von AMD. Erhältlich ist eine Grafikkarte mit diesem Chip ab ca. 330 Euro, womit sie für die gebotene Leistung relativ günstig ist.

Standardmäßig läuft der Chip der HD 7950 von AMD mit 800 MHz Kern- und 2.500 MHz Speichertakt. Im Unterschied zum Topmodell Radeon HD 7970 muss der Grafikchip mit 256 Shader-Einheiten weniger auskommen. Des Weiteren bietet die Radeon HD 7950 vier SIMD- und 16 Textureinheiten weniger als das Tahiti-Rechenwerk im Vollausbau. Insgesamt resultiert das in einer rund 26 Prozent niedrigeren Geschwindigkeit, verglichen mit einer Radeon HD 7970. Mit Standardeinstellungen unterliegt sie knapp einer Geforce GTX 580.

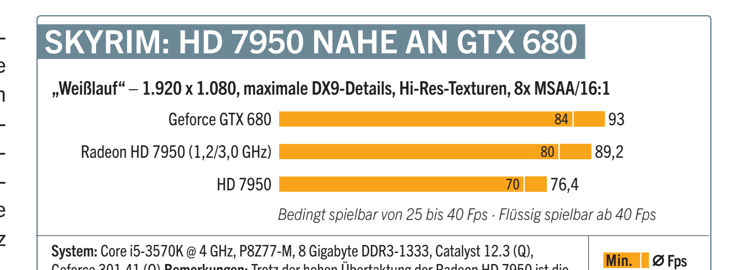
Die Karte sticht durch ihre gute Übertaktbarkeit heraus. 1.000 MHz Kerntakt sind mit den meisten Modellen bei Standardspannung ohne Weiteres erreichbar. Das haben auch viele Hersteller erkannt, weshalb auch fast jeder eine ab Werk übertaktete Grafikkarte mit diesen hohen Taktraten anbietet. Um mit der Radeon HD 7950 in Performance-Bereiche vorzudringen, in denen sich eine Geforce GTX 680 bewegt, sind jedoch deutlich mehr als 1.000 MHz Kerntakt nötig.

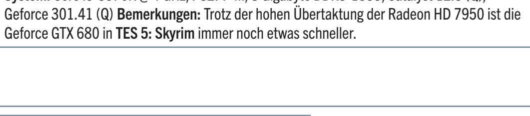
NACHBRENNER NÖTIG

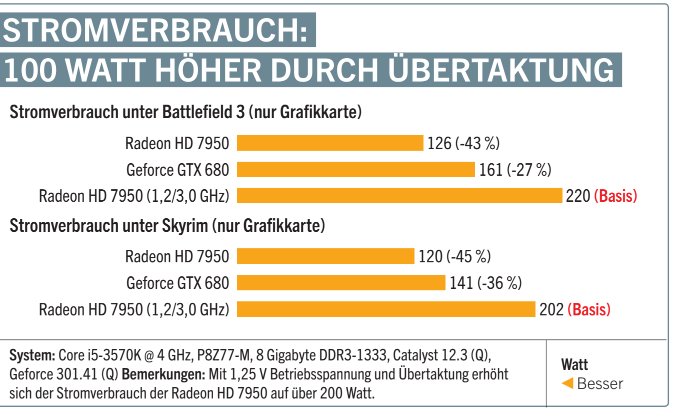
Um die Grafikkarte zu übertakten, nutzen wir das bekannte Hilfsprogramm MSI Afterburner (Download: http://goo.gl/HPe9k). Die Overclocking-Anwendung für Grafikkarten wird von dem ehemaligen Entwickler des Rivatuners gemeinsam mit MSI herausgegeben. Anders als der Name vermuten lässt, funktioniert Afterburner allerdings nicht nur mit MSI-Grafikkarten, sondern erlaubt auch das Übertakten von Karten anderer Hersteller. In der Standardkonfiguration ermöglicht das Tools aber nur geringfügige Anpassungen des Taktes. Um den vollen Einstellungsspielraum des MSI Afterburners freizuschalten, ist die Anpassung einer Konfigurationsdatei nötig. Befolgen Sie dafür bitte die Anweisungen im Extrakasten unten rechts. Nach dem Freischalten können Sie mit dem eigentlichen Übertaktungsvorgang weitermachen. Wie bereits erwähnt, sollte jede Radeon HD 7950 1.000 MHz Kerntakt ohne Probleme schaffen. Um sich der Leistung einer Geforce GTX 680 anzunähern, sind jedoch Taktraten von etwa 1.200 MHz nötig. Für den Speicher wählen wir einen Takt von 3.000 MHz. Kern-Taktraten dieser Höhe verlangen wiederum nach einer Anhebung der Spannung. Für einen stabilen Betrieb braucht unser Exemplar eine Betriebsspannung von 1.25 V. Da die höhere Spannung auch hier für eine gesteigerte Wärmeabgabe beim Grafikchip sorgt, sind Grafikkartenmodelle mit herstellereigenen Kühlsystemen/-Designs wie etwa MSIs Twin-Frozr- oder Asus' Direct-Cu-II-Design, den Karten mit Referenzkühlung vorzuziehen. Der Referenzkühler geht meist erheblich lauter zu Werke und kühlt dabei deutlich schlechter.

LEISTUNGSMESSUNG

Auch hier überprüfen wir die Leistung der übertakteten Grafikkarte mit den Spielen **TES 5: Skyrim** und **Battlefield 3**. Die Geforce GTX 680 erreicht im Shooter von DICE einen Wert von mindestens 46 Fps, im Durchschnitt schafft sie 51 Bilder pro Sekunde. Die AMD-Grafikkarte erreicht zwar nicht ganz diese Geschwindigkeit, kommt aber mit durchschnittlich 50 Bildern pro Sekunde sehr nahe an Nvidias Flaggschiff mit einer GPU heran. Bei den minimalen Fps überbietet die übertaktete HD 7950 die GTX 680 sogar. Nicht ganz so gut fällt das Ergebnis in **Skyrim** aus: Die Geforce GTX 680 schafft durchschnittlich 93 Bilder pro Sekunde. Die AMD-Karte leistet mit 89 Fps etwas weniger. Die Leistungsaufnahme steigt durch das Übertakten in Kombination mit der Spannungserhöhung erheblich an. Bei **Battlefield 3** messen wir bis zu 220 Watt unter Last, bei **TES 5: Skyrim** sind es noch gute 200 Watt Verbrauch. Die übertaktete Radeon HD 7950 spielt damit in einer Liga mit der GTX 580. Die Geforce GTX 680 bleibt im Spielbetrieb sparsamer: in **Skyrim** konsumiert der Grafikbolide 141 Watt, bei **Battlefield 3** steigt die Leistungsaufnahme auf etwas über 160 Watt.







MSI AFTERBURNER FREISCHALTEN

In der Standardkonfiguration ermöglicht der MSI Afterburner nur geringfügige Anpassungen des Taktes. Um den Einstellungsspielraum des Tools zu erweitern ist die Anpassung einer Konfigurationsdatei nötig.

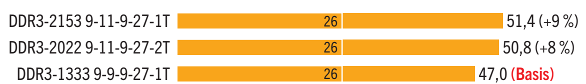
Um Beschädigungen der Grafikkarte zu vermeiden, erlaubt der MSI Afterburner standardmäßig nur eine begrenzte Übertaktung des Grafikchips. Um die GPU dennoch nach Belieben übertakten zu können, müssen Sie den Afterburner erst freischalten, indem Sie eine Konfigurationsdatei händisch editieren und damit bestätigen, dass Ihnen mögliche Konsequenzen des Übertaktens bewusst sind.

Um den MSI Afterburner freizuschalten, öffnen Sie die Datei „MSIAfterburner.cfg" im Ordner „C:\Programme (x86)\MSI Afterburner\" mit einem beliebigen Texteditor. Scrollen Sie zur Zeile „UnofficialOverclockingEULA" und ändern Sie den Wert nach dem Gleichheitszeichen auf „I confirm that I am aware of unofficial overclocking limitations and fully understand that MSI will not provide me any support on it" (ohne Anführungszeichen). Der Wert von „UnofficialOverclockingMode" muss danach noch auf „1" gesetzt werden. Damit ist die Übertaktungsfunktion des Afterburners unbeschränkt einsetzbar. Um noch die Kernspannung der Grafikkarte anpassen zu können, müssen Sie in dem Menü „Settings" die Haken bei „Unlock voltage control" und „Unlock voltage monitoring" setzen. Nun lässt sich auch die Spannung manuell einstellen.



STARCRAFT 2: VORTEILE DURCH SCHNELLES RAM

„2 on 2" MP-Replay – 1980 x 1080, maximale Details, Texturen auf Ultra



Konfiguration	Min.	Ø Fps
DDR3-2153 9-11-9-27-1T	26	51,4 (+9 %)
DDR3-2022 9-11-9-27-2T	26	50,8 (+8 %)
DDR3-1333 9-9-9-27-1T	26	47,0 (Basis)

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i5-3570K @ 4,55 GHz, Referenztakt 101,1 MHz P8Z77-M, Hauptspeicher mit obigen Settings, Radeon HD 7950 **Bemerkungen:** Der günstige Arbeitsspeicher kann durch Übertakten seine Nachteile weitgehend ausgleichen. Dennoch bleibt DDR3-2153 schneller.



Min. Ø Fps
▶ Besser

THE ELDER SCROLLS 5 – SKYRIM: RAM BEEINFLUSST DIE LEISTUNG KAUM

„Weißlauf" – 1920 x 1080, maximale Details, 8x MSAA, 16:1 AF

Konfiguration	Min.	Ø Fps
DDR3-2153 9-11-9-27-1T	71	76,9 (+1 %)
DDR3-2022 9-11-9-27-2T	70	76,9 (+1 %)
DDR3-1333 9-9-9-27-1T	70	76,1 (Basis)

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

System: Core i5-3570K @ 4,55 GHz, Referenztakt 101,1 MHz P8Z77-M, Hauptspeicher mit obigen Settings, Radeon HD 7950 **Bemerkungen:** Der übertaktete und der schnelle Arbeitsspeicher liegen vorne. Insgesamt ist ein Einfluss des RAMs jedoch fast nicht erkennbar.



Min. Ø Fps
▶ Besser

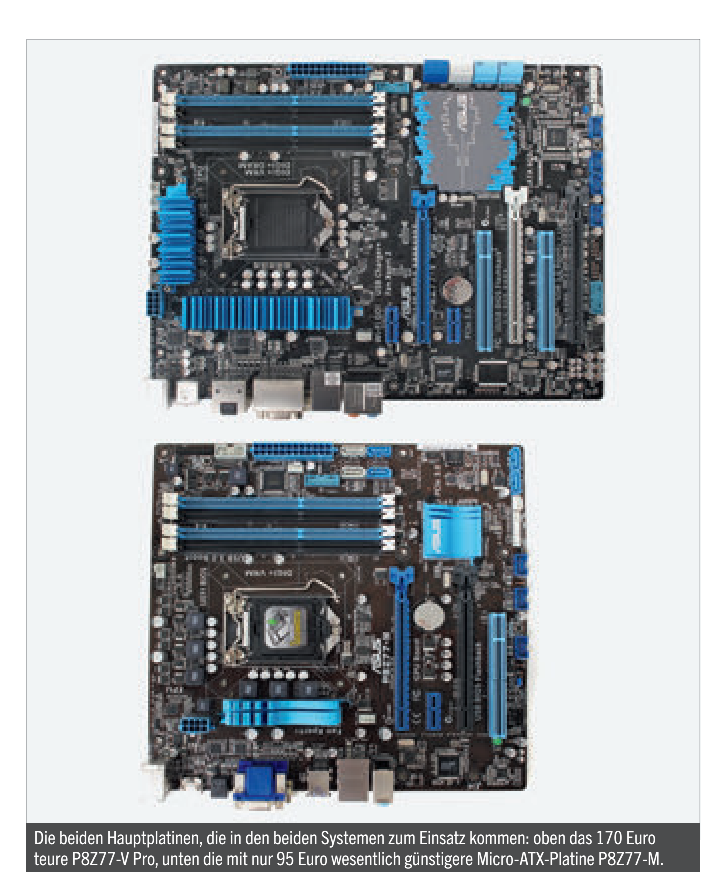
7-ZIP: DEUTLICHE SPRÜNGE DURCH BESSERES RAM

Integrierte Benchmarkfunktion des Pack-Programms

Konfiguration	MIPS
DDR3-2153 9-11-9-27-1T	18.882 (+12 %)
DDR3-2022 9-11-9-27-2T	17.968 (+6 %)
DDR3-1333 9-9-9-27-1T	16.891 (Basis)

System: Core i5-3570K @ 4,55 GHz, Referenztakt 101,1 MHz P8Z77-M, Hauptspeicher mit obigen Settings, Radeon HD 7950 **Bemerkungen:** Durch das Anheben des Taktes zeigt der Speicher bei 7zip eine deutlich bessere Leistung. DDR3.2153 ist aber immer noch schneller.

MIPS
▶ Besser



Die beiden Hauptplatinen, die in den beiden Systemen zum Einsatz kommen: oben das 170 Euro teure P8Z77-V Pro, unten die mit nur 95 Euro wesentlich günstigere Micro-ATX-Platine P8Z77-M.

Arbeitsspeicher

DDR3-1333- gegen DDR3-2133-Hauptspeicher

Der Einfluss des Arbeitsspeichers auf die Systemleistung ist zwar nicht so stark wie der von Prozessor und Grafikkarte, dennoch lassen sich durch die Nutzung eines schnelleren Speichers oft ein paar Prozent mehr Leistung herausholen.

DER TEURE SPEICHER ...

Das Kit für das teure System besteht aus zwei 2 Gigabyte großen DDR3-2133-Modulen von Adata, als Timings werden die empfohlenen Werte von 9-11-9-27-1T verwendet. Die Module sind mit einem Kühlkörper ausgestattet. Laut Preisvergleich ist das 4-Gigabyte-Speicherpärchen für knapp 60 Euro erhältlich.

... UND SEIN HERAUSFORDERER

Das Speicherpaar für das günstige System kommt von GEIL und kostet nur knapp 37 Euro. Das Kit besteht aus zwei 4-Gigabyte-DD3-1333-Riegeln. Um diese an das Leistungsniveau des teuren DDR3-2133-Speichers heranzukommen, läuft das RAM mit ungefährer DDR3-2000-Geschwindigkeit. Als Resultat des angehobenen System-Referenztaktes sind es genau 2.022 MHz DDR3, mit denen der Speicher betrieben wird. Damit das System stabil läuft, werden die Timings auf 9-11-9-27-2T geändert. Wir benutzen dieses DDR3-1333-Set, da es sich in früheren Tests als sehr gut übertaktbar herausstellte. Um für DDR3-2000 und mehr dennoch auf der sicheren Seite zu sein, empfehlen wir aber den Kauf eines guten DDR3-1600-Kits.

BENCHMARK-ERGEBNISSE

Die Speicherübertaktung zeigt vor allem bei **Starcraft 2** und 7zip Wirkung. Während in **Starcraft 2** das übertaktete und das teure Kit etwa gleichauf liegen, kann man in 7-Zip deutliche Unterschiede erkennen: Das Ergebnis verbessert sich um jeweils sechs Prozent. Bei **Skyrim** liegen alle Arbeitsspeicherkonfigurationen gleichauf, es lässt sich nur eine geringe Tendenz zugunsten des übertakteten und des schnellen Speichers feststellen.

Z77-Platinen: Günstig vs. teuer

Was Sie beim Mainboardkauf beachten müssen

Bei der Hauptolatine gibt es ebenfalls einige Dinge zu beachten. Allerdings ist bei modernen Mainboards der Chipsatz der wichtigste Faktor für die Performance.

MAINBOARD-CHIPSATZ

Wie bereits erwähnt, brauchen Sie zum Übertakten bei den Intel-Systemen einen Prozessor aus der K-Serie mit freiem Multiplikator. Der freie Multiplikator nutzt Ihnen allerdings nichts, wenn Sie beim Motherboard-Kauf danebengreifen und eine Hauptplatine wählen, die ohne die für das Übertakten wichtigen Funktionen daherkommt. Im Speziellen ist das die Option, den Multiplikator und die Betriebsspannung des Prozessors anzupassen. Weniger wichtig, aber dennoch nützlich sind die Optionen zum Anpassen des Referenztakts und der „Load Line Calibration".

In der Regel bietet jede Platine mit Intels aktuellem Chipsatz Z77 diese Optionen. Weitere geeignete Hauptplatinen besitzen einen Chipsatz aus der vorherigen Generation wie der Z68 oder der P67. Die Chipsätze von Intels aktueller Panther-Point-Serie unterscheiden sich vor allem durch den integrierten USB-3.0-Controller von ihren Vorgängern. Aufpassen sollten Sie beim B75- und H77-Chipsatz. Diese bieten keine wirklichen Optionen, um einen Prozessor zu übertakten. Unter den Z77-Mainboards macht vor allem die Ausstattung den Unterschied zwischen günstig und teuer. Die Deluxe-Varianten haben meist mehr Zubehör im Karton und auf der Platine. So auch bei uns: Das P8Z77-M ist eine Micro-ATX-Platine, die nur das Nötigste mit sich bringt. Das P8Z77-V Pro dagegen bietet auch Bonus-Features wie rückwärtige Kühlkörper für die Spannungswandler. Die Unterschiede in der Ausstattung bei der teuren Platine münden in einem Preis von 170 Euro, während das günstige Motherboard schon für gut 95 Euro den Besitzer wechselt.

Komplettsystem

Der Vergleich: alle Einzelmaßnahmen in Kombination gegen das teure System

Zum Abschluss vergleichen wir die Performance unseres günstigen Systems – einmal mit und einmal ohne Overclocking-Maßnahmen – mit der Gesamtleistung des mit teurer High-End-Hardware bestückten Pendants. Getestet wird mit den Spielen **Starcraft 2**, **Battlefield 3** und **TES 5: Skyrim**.

DAS GÜNSTIGE SYSTEM

Die Hauptplatine unseres System für Sparfüchse ist das Asus P8Z77-M. Als Prozessor kommt der Core i5-3570K (3,4 Gigahertz) zum Einsatz. Die Platine ist mit einem DDR3-1333-RAM-Riegelpaar von GEIL bestückt, das mit den Latenzen 9-9-9-27-1T betrieben wird. Die verwendete Grafikkarte, eine HIS Radeon HD 7950, rechnet ab Werk einen Kerntakt von 900 MHz. Für die Messungen des unübertakteten Systems wird die Kerntaktrate auf 800 MHz reduziert, damit die Karte in puncto Geschwindigkeit dem Referenzmodell entspricht.

In der übertakteten Konfiguration läuft der Prozessor mit 4,55 Gigahertz. Durch die Anhebung des Referenztaktes ist der Speicher minimal schneller als die anvisierten 1.000 MHz (DDR3-2000), er läuft stattdessen mit DDR3-2022. Dafür müssen die Timings auf 9-11-9-27-2T verringert werden. Beim Grafikchip heben wir die Kernfrequenz auf 50 Prozent gegenüber dem Standard an, er rennt jetzt mit 1.200 MHz. Die Taktgeschwindigkeit des Videospeichers erhöhen wir auf 3.000 MHz, was immerhin noch einem Plus von 20 Prozent entspricht.

DAS TEURE SYSTEM

Wie bereits erwähnt, verrichtet im teuren System ein Core i7-3770K seinen Dienst. Das Motherboard ist auch hier ein Asus-Modell, das P8Z77-V Pro. Anders als die M-Variante des Asus P8Z77 bietet die V-Pro-Entsprechung unter anderem eine aufwendigere Kühlung der Chips und Spannungswandler. Als Hauptspeicher dient ein 4-GiByte-Kit DDR3-2133, bei dem wir die Timings 9-11-9-27-1T einstellen. Die Grafikkarte kommt von Gainward und ist eine Geforce GTX 680 im Referenzdesign. Alle Komponenten werden mit Standard-Takt und -Einstellungen betrieben sowie die von Seiten des Herstellers angepasste Turbo-Funktionen der Hauptplatine ausgeschaltet.

DAS ERGEBNIS

Kommen alle Übertaktungsmaßnahmen gleichzeitig zur Anwendung, zeigt sich eine deutliche Steigerung der Leistung beim günstigen System. **Starcraft 2** läuft auf dem übertakteten Rechner sogar markant schneller als mit der teuren Konfiguration. Bei **Battlefield 3** und **Skyrim** liegt das teure System aber immer noch vorne. Dennoch schafft man es unter Einsatz der günstigen Komponenten, den Vorsprung deutlich schrumpfen zu lassen. Der Unterschied zwischen der teuren und der übertakteten, günstigen Hardware-Zusammenstellung liegt bei **Skyrim** und **Battlefield 3** im niedrigen bis mittleren einstelligen Prozentbereich. Ob man die Geschwindigkeit des teuren Systems erreicht, hängt nicht zuletzt von den genutzten Spielen und der Software ab.

Die Ersparnis beim Kauf der Komponenten bezahlt man jedoch mit einem erhöhten Stromverbrauch. Während sich der zusätzliche durch die CPU verursachte Verbrauch mit 37 Watt (gesamtes System) noch in Grenzen hält, steigt die Leistungsaufnahme beim Übertakten der Radeon HD 7950 von 126 auf 220 Watt in **Battlefield 3** extrem an. In der Summe liegt der Mehrverbrauch des Systems bei etwa 120 Watt unter Last. ❑

FAZIT

High-End-Hardware für Schotten

Kann man durch Übertakten High-End-Niveau erreichen? Jein. Trotz des Geschwindigkeitszuwachses des günstigen Systems ist dieses im Schnitt doch etwas langsamer, auch wenn das Ergebnis je nach Software und Spiel variiert. Die Übertaktbarkeit hängt auch von der Chip-Familie und der Qualität des Einzelstücks ab, es kann ein besseres, aber auch ein schlechteres Ergebnis erreicht werden. Man kann darauf spekulieren, das teure System zu schlagen. Dass man es schafft, ist aber nicht garantiert.

STARCRAFT 2: GÜNSTIGES SYSTEM SCHNELLER

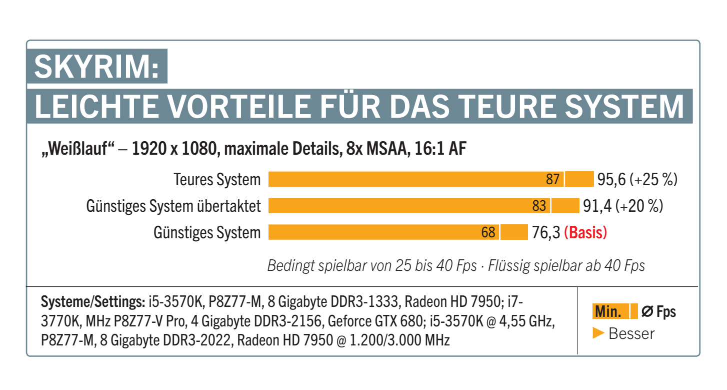
„2 on 2" MP-Replay – 1980 x 1080, maximale Details, Texturen auf Ultra

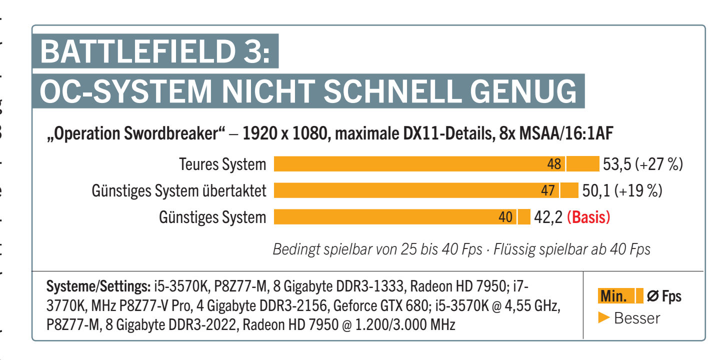
Günstiges System übertaktet 32 | 53,8 (+21 %)
Teures System 32 | 49,0 (+11 %)
Günstiges System 28 | 44,3 (Basis)

Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps

Systeme/Settings: i5-3570K, P8Z77-M, 8 Gigabyte DDR3-1333, Radeon HD 7950; i7-3770K, P8Z77-V Pro, 4 Gigabyte DDR3-2156, Geforce GTX 680; i5-3570K @ 4,55 GHz, P8Z77-M, 8 Gigabyte DDR3-2022, Radeon HD 7950 @ 1.200/3.000 MHz

Min. | Ø Fps ▶ Besser





VERGLEICH KOMPONENTEN

Komponente	Günstiges System	Teures System	Ersparnis
Prozessor	Intel Core i5-3570K	Intel Core i7-3770K	ca. € 105,-
Mainboard	Asus P8Z77-M	Asus P8Z77-V Pro	ca. € 85,-
Arbeitsspeicher	GEIL DDR3-1333 Kit	Adata DDR3-2133 Kit	ca. € 36,-
Grafikkarte	Radeon HD 7950	Geforce GTX 680	ca. € 160,-
Prozessorkühler	Thermalright HR-02 Macho	Intel Boxed	Aufpreis (ca. € 35,-)
Summe Ersparnis			ca. € 351,-



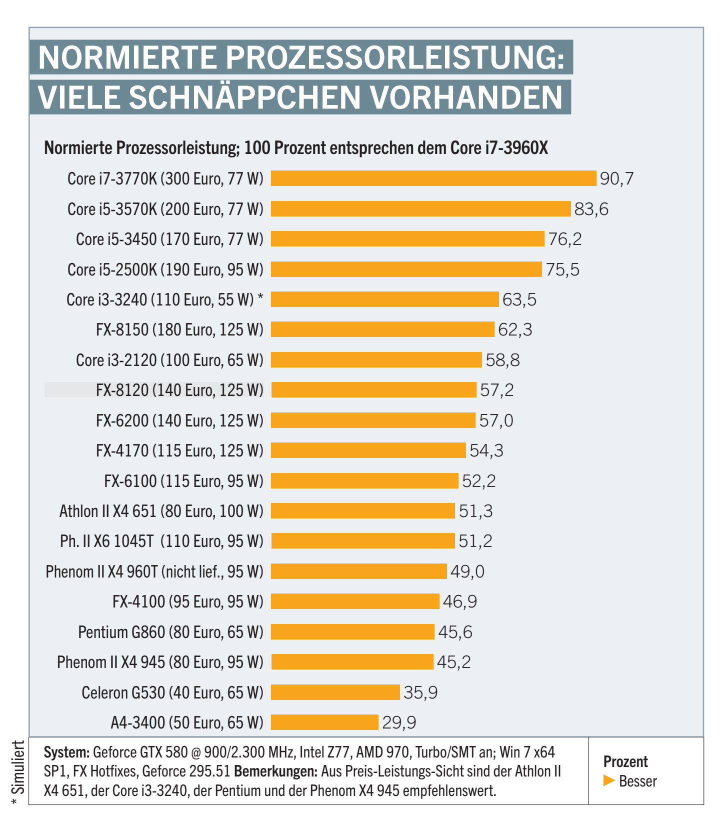
Hier sehen Sie unsere beiden Testsysteme im Komplettaufbau. Links das günstige System mit dem Thermalright HR-02 Macho, rechts die teure Hardwarezusammenstellung mit Intel-Boxed-Kühler.

Viel Prozessor für wenig Geld

Von: Marc Sauter

Intels Ivy-Bridge-Generation ist da, bald folgen neue AMD-Prozessoren. Dies sorgt für Bewegung am Markt – alte Schnäppchen verschwinden und neue tun sich auf.

NORMIERTE PROZESSORLEISTUNG: VIELE SCHNÄPPCHEN VORHANDEN



System: Geforce GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77, AMD 970, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1, FX Hotfixes, Geforce 295.51 **Bemerkungen:** Aus Preis-Leistungs-Sicht sind der Athlon II X4 651, der Core i3-3240, der Pentium und der Phenom X4 945 empfehlenswert.

* Simuliert

Ein guter Prozessor ist oft ein Begleiter für mehrere Jahre und befeuert nicht selten mehrere Grafikkarten-Generationen. Hierfür muss es aber erstens kein sündhaft teuerer Chip sein und zweitens hält der Markt immer wieder nahezu unwiderstehliche Angebote für Spieler parat.

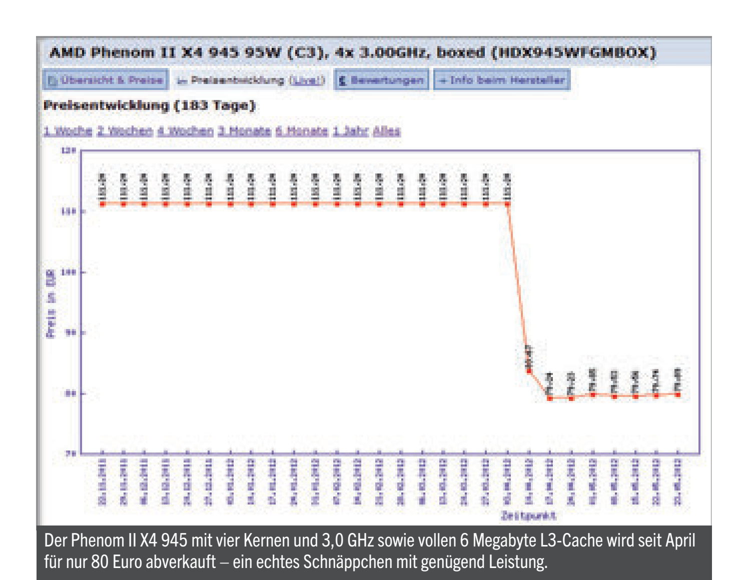
Abseits der reinen Spiele- und Anwendungsleistung gilt es beim Kauf einer CPU auch Punkte wie den Stromverbrauch (und damit die Kühlung), die Übertaktungseigenschaften, die Kosten für die kompatible Hauptplatine sowie eventuelle Spezialfähigkeiten wie Befehlssatz-Erweiterungen zu beachten – etwa AES für verschlüsselte HDDs oder SSDs.

INTEL IVY ODER SANDY BRIDGE?

Seit einigen Jahren vertraut Intel auf eine sehr stabile Preispolitik – diese können Sie für Ihre Zwecke nutzen. So kostet der Core i5-3570K wie der beliebte Vorgänger Core i5-2500K rund 200 Euro, ist aber etwas schneller und sparsamer. Der neuere Chip ist für die meisten Käufer daher die bessere Wahl, einzig ambitionierte Übertakter sollten aufgrund der höheren Temperaturentwicklung der Ivy-Bridge-Modelle abwägen. Der Core i5-3570K wird heißer und erreicht nicht ganz die Übertaktungsfrequenzen des Core i5-2500K, leistet aber mehr pro Takt. Aufgrund der Preispolitik ist davon auszugehen, dass der Core i5-3570K auch im nächsten Frühsommer noch in etwa so viel kostet wie heute – dann wird er von einem neuen Core i5 auf Haswell-Basis abgelöst.

Der Core i5-2500K hingegen wird in den nächsten Monaten EOL („End of Life“) gehen und aufgrund der schlechteren Verfügbarkeit im Preis steigen. Greifen Sie also jetzt zu, wenn es doch ein Sandy-Bridge-Prozessor sein soll.

Eine Alternative für alle, die nicht übertakten, ist der Core i5-3450:



Der Phenom II X4 945 mit vier Kernen und 3,0 GHz sowie vollen 6 Megabyte L3-Cache wird seit April für nur 80 Euro abverkauft – ein echtes Schnäppchen mit genügend Leistung.

Mit 3,1 GHz ist er rund zehn Prozent langsamer als der Core i5-3570K, kostet aber 30 Euro weniger.

CORE I3 ALS SPIELERFREUND

Im Laufe des Juni erschienen die ersten Zweikerner auf Ivy-Bridge-Basis. Das schnellste Modell ist der Core i3-3240, der dank 3,4 GHz und SMT-Fähigkeit vor allem für Spiele eine sehr gute Wahl darstellt – der Preis wird sich voraussichtlich bei etwa 110 Euro einpendeln. Mit nur 55 Watt termischer Verlustleistung (TDP) erlaubt der Core i3-3240 ein flottes und sparsames System.

PREISSENKUNGEN BEI AMD

Als Reaktion auf die neuen Ivy-Bridge-Chips senkten die Athlon-Macher die Preise vieler Prozessoren – zum Teil um bis zu 22 Prozent. Das FX-Flaggschiff, der 8150, fiel von 245 auf 205 US-Dollar und kostet hierzulande daher seit Ende April nur noch 180 statt 210 Euro. Der FX-8120 landete zum Launch bei 205 US-Dollar, laut Liste sind es nun 165 US-Dollar – viele Händler verkaufen den Chip daher schon für gerade einmal 140 Euro.

Dank vier Modulen (ein Modul enthält laut AMD zwei Kerne) mit 3,4-Gigahertz-Turbo bei Auslastung aller Recheneinheiten bietet der FX-8120 ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Leider ist die sparsame 95-Watt-Version den OEMs vorbehalten, im Endkundenmarkt verkauft AMD nur das 125er-Modell. Der FX-6200 (drei Module bei 3,9 GHz via Turbo) kostet ebenfalls 140 Euro, der FX-8120 bietet jedoch deutlich mehr Reserven für eine Übertaktung – mit rund 1,4 statt 1,2 Volt etwa 4,0 Gigahertz.

BITTE DAS TAKTMONSTER

Der seit Februar verfügbare FX-4170 ist eine Art Geheimtipp – sofern Sie nicht übertakten. Mit satten 4,2 GHz Basistakt rennt dieser 115-Euro-Chip in Spielen den meisten anderen AMD-CPUs davon; im Multimedia-Bereich ist er zwar flott, aufgrund von „nur" vier Kernen jedoch im Nachteil. Der FX-6100 kostet das Gleiche, bietet aber zwei Rechenherzen mehr – allerdings bei geringerem Takt. Falls Sie bei den Frequenzen selbst Hand anlegen, ist der Dreimoduler einen Blick wert. Nach unten hin ist der FX-4100 für 95 Euro interessant, dank freiem Multiplikator erreicht er problemlos die Leistung des schnellen FX-4170.

PHENOM II: AUSLAUFMODELLE

Zugunsten der FX-CPUs stellt AMD nach und nach die Produktion der Phenom II ein – so gelangen auch einstige OEM-Modelle in den regulären Handel. Während fast alle X6 immer teurer werden, ist der 1045T mit 2,7 GHz für 110 Euro ein echtes Schnäppchen. Via Übertaktung sind locker 3,6 GHz machbar – aber auch so ist der Chip flott. Der Phenom II X4 945 im sparsamen C3-Stepping für den Sockel AM3(+) wird für nur 80 Euro verkauft – ein super Preis für den Vierkerner mit 3,0 GHz. Den gleichen Takt und die gleiche Anzahl von Rechenherzen bietet der minimal flottere Athlon II X4 615 für den Sockel FM1. Leider nicht mehr verfügbar ist der Phenom II X4 960T, ein teildeaktivierter Sechskerner. Aktuelle Befehlssätze wie AES oder AVX gibt's bei den Athlon II sowie Phenom II allerdings durchweg nicht. ❑

PC GAMES SPART: DIE EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION

Intel Core i5-3570K: Sehr schneller Vierkerner mit Ivy-Bridge-Technik
Der sparsame Core i5-3570K kostet zwar rund 200 Euro, bietet aber ein exzellentes Fps/Euro-Verhältnis für Spieler – denn hier ist der Chip einer der schnellsten. Dank freiem Multiplikator und einer somit optionalen Übertaktung ist der Core i5-3570K für die nächsten Jahre ein verlässlicher Mitspieler.



ab € 140

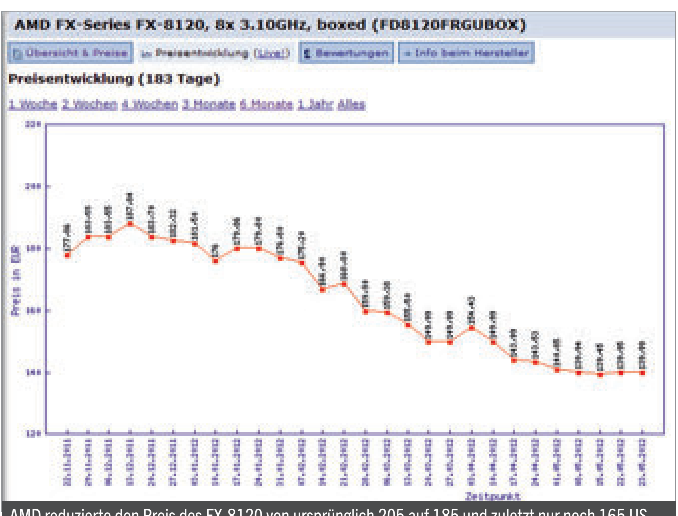
AMD FX-8120: Mehrmals im Preis gesenkt und daher empfehlenswert
Vier Module mit Bulldozer-Technik und 3,4 GHz per Turbo auf allen Recheneinheiten machen den FX gerade in Multimedia-Anwendungen zu einem guten Produkt. Der Chip kostet mittlerweile nur noch 140 Euro; in Spielen bietet er ebenfalls genügend Leistung, benötigt aber recht viel Strom.

AMD FX-4170: Nur zwei Module, aber wahnwitzige 4,2 GHz Takt
Dank zwei Modulen spricht AMD von vier Kernen, auftrumpfen kann der FX aber dank seinen bis zu 4,2 GHz – dies macht ihn zu einem der flottesten AMD-Prozessoren für Spieler. Der Preis ging seit Release um etwa zehn Euro nach unten, wodurch Sie für 115 Euro ein sehr faires Angebot erhalten.



ab € 80

AMD Phenom II X4 945: Auslaufmodell für Pfennigfuchser
Im April gab der Preis für den vierkernigen Deneb-Chip mit seinen 3,0 GHz stark nach. Zwar verfügt der X4 945 über keinen freien Multiplikator, dank Referenztakt-Übertaktung und nur 95 Watt TDP sind aber auch so ca. vier GHz kein Problem. Mit einer AM3+-Platine läuft später auch der „FX Next".



AMD reduzierte den Preis des FX-8120 von ursprünglich 205 auf 185 und zuletzt nur noch 165 US-Dollar. Daher kostet der Chip hierzulande nur rund 140 Euro.



Schnurlose Headsets

Von: Daniel Reichelt

Headsets sind für die akustische Kommunikation in Spielen unentbehrlich, aber oft schrecken zusätzliche Kabel ab. Wir testen daher fünf Geräte, die ohne Strippe kommunizieren.

Headsets sind eine praktische Erfindung: Sie vereinen die Soundwiedergabe und ein Mikrofon zur Kommunikation mit anderen Spielern oder Freunden über Voice-over-IP-Dienste. Zudem bieten sie oftmals eine Surround-Konfiguration und bauen eine Klangkulisse auf, die zwar nicht mit der von Surround-Lautsprechern mithalten kann, aber brauchbar ist. Nicht zuletzt sorgen Headsets für den Erhalt des häuslichen Friedens – schließlich bekommt außer dem Nutzer niemand sonst mit, durch welche Welten sich der virtuelle Held gerade schlägt, und die Mitbewohner können beruhigt weiterschlafen, während sich der Headset-Träger mitten in einem Clan-War befindet.

KABELZWANG

Dennoch gibt es auch Nachteile. Ein gravierendes Defizit herkömmlicher Headsets sind die Kabel. Sie schränken sehr oft die Bewegungsfreiheit ein, können, quer über den Schreibtisch gelegt, Eingabegeräte blockieren oder, am Frontpanel des Gehäuses angeschlossen, Fehler in Form von Störgeräuschen verursachen. Die Lösung hierfür liegt auf der Hand: weg mit dem Kabel! Der PC Games-Preisvergleich (www.pcgames.de/preisvergleich) zeigt schnell: Mit 39 Produkten (Stand: 06.06.2012) in der Kategorie Funk-Headsets ist das Angebot nicht allzu übersichtlich. Wir haben daher fünf Produkte herausgepickt, die für unsere Leser am interssantesten sind. Mit dabei sind Logitech mit dem H800 sowie dem G930, Creative mit dem Tactic 3D Omega und Tactic 3D Wrath. Zu guter Letzt ist auch Asus durch das HS-W1 im Testfeld vertreten.

ZWEIKLASSENGESELLSCHAFT

Allein bei der äußerlichen Betrachtung lässt sich das Testfeld in zwei Kategorien unterteilen: Während die beiden Creative-Headsets sowie das Logitech G930 durch ihre vergleichsweise großen Abmessungen auffallen, treten das Logitech H800 und das Asus HS-W1 dezenter in Erscheinung. Diese Geräte lassen sich auch unterwegs einfach einsetzen. Hier sticht vor allem das H800 hervor: Der kleine Empfänger für den USB-Port kann in einem Fach in der linken Hörmuschel untergebracht werden. Hier ist übrigens auch der Akku befestigt. Ferner ist es möglich, das Logitech auch per Bluetooth anzusprechen. Der Test dieser Option mit dem Smartphone HTC Wildfire (Android 2.2.1) verlief problemlos und störungsfrei. Als zweite Übertragungsmöglichkeit nutzt das H800 das 2,4-GHz-Band – wie auch alle anderen Kandidaten im Testfeld. Hier kann es vereinzelt Probleme mit WLAN-Netzwerken geben. Eine Kanaländerung hilft in den meisten Fällen, war aber im Verlauf unseres Tests nicht notwendig (vier WLAN-Netzwerke in Reichweite des Testarbeitsplatzes).

Alle fünf Produkte besitzen einen integrierten Akku, der bei allen über eine Micro-USB-Buchse auf-

geladen wird. Außerdem verfügen alle fünf schnurlosen Headsets über die Möglichkeit, zumindest die Lautstärke am Gerät zu ändern.

LOGITECH G930

Obwohl das G930 einer der größeren Kandidaten im Testfeld ist, trägt es sich dennoch angenehm. Auch nach längerem Tragen gibt es – anders als bei beiden Creative-Headsets – nicht das Gefühl heißer Ohren. An der linken Hörmuschel befinden sich verschiedene Steuerelemente: Neben einem Lautstärkeregler, einem Taster, der dazu dient, das Mikrofon stumm zu schalten, und einem Ein-/Ausschalter gibt es auch drei frei belegbare G-Tasten an der Außenseite. Direkt nach der Installation der umfangreichen Software sind diese allerdings erst mal mit den Transportfunktionen für Mediaplayer belegt. Auf G1 bis G3 liegen folglich die Funktionen „Vorheriger Titel", „Wiedergabe/Pause" und „Nächster Titel". Für viele Spiele hält die Software schon von Haus aus Profile bereit, welche andere Funktionen mit den Tasten verknüpfen. Eine Umbelegung erfolgt ähnlich problemlos wie bei Logitechs für Spieler konzipierte Tastaturen, etwa die G15 und die G19. Die Größenverstellung erfolgt mithilfe von zwei Edelstahlschienen, die durch eine spezielle Rasterung die aktuelle Position deutlich machen.

Das Mikrofon ist ebenfalls an der linken Hörmuschel angebracht und kann an diese zum Transport oder bei Nichtbenutzung herangeklappt werden. Die Aufnahmequalität des Schallwandlers kann sich durchaus hören lassen und fällt nicht negativ durch Stimmverfremdung aus der Reihe. Zur gezielten Verfremdung bietet die Software sechs kostenlose Stimmprofile an (Cyborg, Troll, Riese, Alien, Mutant und Eichhörnchen). Die Stimmverständlichkeit leidet unter der Anwendung dieser Profile allerdings sehr. Dafür sind die Wiedergabequalitäten des Headsets gut. Anders als die beiden Vertreter von Creative besitzt das Logitech keine zu starke Erhöhung im Tieftonbereich, die alles Wiedergegebene stark verfremdet. Es ist eine Betonung vorhanden, die sich aber im Rahmen hält. So kommt nie das Gefühl auf, dass gleich das gesamte Zimmer, in dem der Spieler sitzt, zusammen mit der virtuellen Granate in Stücke gesprengt wird. Sowohl im Stereomodus als auch mit simuliertem 7.1-Surround-Klang ist die gebotene Möglichkeit der Ortung gut umgesetzt. Anrückende Gegner lassen sich exakt ausmachen, ohne übertrieben nah zu wirken. Die räumliche Ortung lässt sich allerdings je nach Geschmack im Treiber anpassen. Die Musikwiedergabe ist zwar nicht die Lieblingsdisziplin des G930, es liefert aber dennoch ordentliche Ergebnisse. Wer den Schwerpunkt bei der musikalischen Untermalung setzt, sollte sich lieber nach Hi-Fi-Kopfhörern inklusive eines Ansteckmikrofons umsehen. Ansonsten erwerben Sie mit dem G930 von Logitech aber einen starken Allrounder.

CREATIVE TACTIC 3D OMEGA

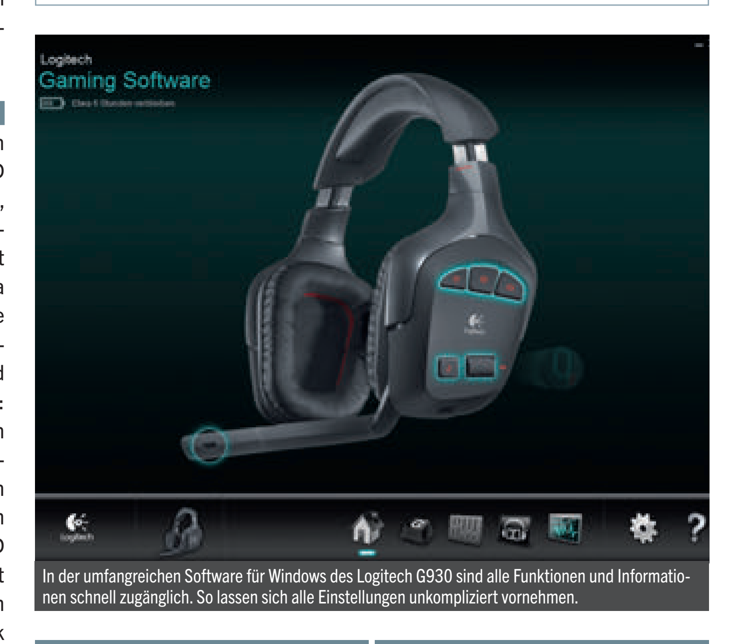
Das Creative Headset ist optisch nahezu identisch zum Tactic 3D Wrath vom selbigen Hersteller, nur die Farbgestaltung unterscheidet die beiden äußerlich. Statt roter LEDs gibt es beim Omega eine blaue Beleuchtung und keine farbigen Zierelemente oder Aufschriften. Den größten Unterschied jedoch gibt es im Lieferumfang: Zur Omega-Variante gehört ein Headset-Ständer, in den das Empfangsmodul eingesetzt werden kann. Außerdem können mit dem Empfänger des Creative Tactic 3D Omega auch Signale zum Headset übertragen werden, die nicht vom PC stammen. Zu diesem Zweck befindet sich am Sendeelement eine 3,5-Millimeter-Klinkenbuchse. Ansonsten kann Creatives Omega mit einem guten Tragekomfort punkten.

Die weichen, mit Kunstleder bezogenen Hörmuscheln schmiegen sich gut am Kopf an. Die Abschottung von Außengeräuschen befindet sich auf dem Niveau des Logitech G930. Allerdings wird es unter den Polstern nach einiger Zeit recht warm. Dann ist eine Pause angebracht, damit Sie die Temperatur wieder an Ihr gewohntes Niveau anzupassen. Das Mikrofon lässt sich abnehmen und ist über die gesamte Länge als flexibler Schwanenhals ausgeführt. Die Aufnahmequalität des Geräts ist akzeptabel, lediglich allzu hohe Eingabepegel quittiert das Gerät mit Übersteuerung. Die Wiedergabequalitäten des Headsets erweisen sich als durchwachsen. Es fällt eine extreme Betonung des Tieftons auf, die besonders Musik stark verfremdet und je nach Genre gar unangenehm werden

TESTMETHODEN IM DETAIL

Ein Test kabelloser Headsets in dem hier dargebotenen Umfang ist auch für Hardware-Tester keine alltägliche Beschäftigung. Um auf die Bedürfnisse und Wünsche der Leser eingehen zu können, wurden die Testmethoden komplett neu entwickelt. Der Schwerpunkt wurde dabei auf eine Vorgehensweise gelegt, die dem Einsatz in der Praxis möglichst nahekommt.

Um eine erste Ordnung in das Testfeld zu bringen, beginnen wir mit der Bewertung der Wiedergabefähigkeiten. Hierzu werden zunächst aufgrund der besten Reproduzierbarkeit Musikalben eingesetzt. Unter anderem gehören *Here and Now* von Nickelback sowie Pink Floyds *The Wall* zu den Alben, mit denen wir die Wiedergabequalität prüfen. Um festzustellen, wie realistisch das Headset Rauminformationen zum Hörer trägt, werden die beiden Spiele *World in Conflict* und *Counter-Strike*: *Source* eingesetzt. Zu guter Letzt fühlen wir mit einer längeren Skype-Session dem Tragekomfort auf den Zahn. Dabei achten wir natürlich auch auf Störgeräusche.



In der umfangreichen Software für Windows des Logitech G930 sind alle Funktionen und Informationen schnell zugänglich. So lassen sich alle Einstellungen unkompliziert vornehmen.

ASUS HS-W1 | **CREATIVE TACTIC 3D WRATH**



CREATIVE TACTIC 3D OMEGA & TACTIC 3D WRATH


Alle angetretenen Testkandidaten benutzen eine Micro-USB-Buchse, um den integrierten Akku aufzuladen. Des Weiteren sind die beiden Creative-Headsets mit identischen Mikrofonen ausgestattet, die sich sehr leicht abnehmen lassen.



Am Ständer des Creative Tactic 3D Omega lässt sich auch das Sende-/Empfangsmodul mit wenigen Handgriffen befestigen. Das spart Platz auf dem Schreibtsich.



Im Test musste der Onboard-Soundchip der Hauptplatine deaktiviert werden. Die Headsets funktionieren ansonsten problemlos neben anderen Soundlösungen.



In der linken Hörmuschel des Logitech H800 befindet sich ein Fach, in dem das USB-Modul seinen Platz neben dem Akku findet.

ALTERNATIVEN

Steht qualitativ gute Musikwiedergabe weit oben auf der Wunschliste und der Kabelzwang ist nebensächlich, kommen herkömmliche Headsets und Hi-Fi-Kopfhörer samt Ansteckmikrofone ins Spiel. Unsere Empfehlungen: Das Sennheiser PC350, das auch im Set mit der Asus Xonar Xense verkauft wird, sowie das Beyerdynamic MMX300 sind hier gute Alternativen zu den kabellosen Headsets. Ist das Beyerdynamic MMX300 mit seinen 280 Euro zu teuer, kann auch der Hi-Fi-Kopfhörer DT-770 aus dem gleichen Hause in Kombination mit einem Ansteckmikrofon wie dem Zalman ZM-MIC1 (5 Euro) genutzt werden. Die klanglichen Unterschiede sind marginal. Eine ähnliche Empfehlung gibt es auch für noch niedrigere Preiskategorien: Je nach Budget sind der AKG K540 (70 Euro) und der Superlux HD681(20 Euro) – je mit einem Mikrofon nach Wahl – einen Blick wert.

lässt. Dafür ist die qualitative Ausprägung des Bass-Bereiches recht gut gelungen. Der Bass zermatscht nicht, sondern lässt Konturen erkennen. Leider gehen Mittel- und Hochton dafür in den meisten Fällen hoffnungslos im Bassgewitter unter. Für manche Geschmäcker mag das in Ordnung sein – optimal für eine neutrale Wiedergabe ist allerdings etwas anderes. Gönnt sich der tieffrequente Part dann doch einmal eine Atempause, so überzeugt besonders die gute Stimmwiedergabe. Sprachchats werden so angenehmer, da man sich nicht extrem darauf konzentrieren muss, was einem der Gesprächspartner mitteilen möchte. Hier bleibt nur noch das bereits angesprochene Problem der erhöhten Temperatur unter den Ohrpolstern.

CREATIVE TACTIC 3D WRATH

Der abgespeckte Bruder des Creative Tactic 3D Omega unterscheidet sich nur durch seine Farbgestaltung von der rund 80 Euro teureren Variante: Die Ohrpolsterumrandung sowie die Beschriftung und der Übergang der Hörmuschel zum Bügel sind nämlich in Rot- statt Blautönen gehalten. Das Tactic 3D Wrath nutzt denselben Mikrofontyp wie das Omega und scheinbar ist auch die Wiedergabesektion identisch. Anders wäre die Klangleistung nicht zu erklären, die bei gleichen Treibereinstellungen der des Brudermodells gleicht.

Im Gegensatz zum Tactic 3D Omega befindet sich allerdings kein Headset-Ständer im Lieferumfang, auch die Ausführung der Sende-/Empfangseinheit fällt simpler aus. Anstelle eines Gerätes für den Schreibtisch findet sich im Karton des Wrath nur ein USB-Stick, der für das 2,4-GHz-Band ausgelegt ist (siehe links) und die Verbindung zum Headset herstellt.

LOGITECH H800

Wie bereits am Anfang erwähnt, verfügt das H800, das sich auch für den Einsatz am Smartphone oder Tablet-PC eignet, zusätzlich zur Verbindungsmöglichkeit via 2,4-GHz-Funkverbindung auch über ein Bluetooth-Modul. Das ist vor allem praktisch zur Verbindung mit einem Smartphone beziehungsweise Tablet oder wenn der Rechner ebenfalls über ein integriertes Bluetooth-Modul verfügt. Die Tatsache, dass sich das Logitech H800 platzsparend zusammenfalten lässt, macht es auch für den mobilen Einsatz tauglich. Dabei findet der Nano-USB-Stick seinen sicheren Platz in einem Fach in der linken Hörmuschel neben dem austauschbaren Akku und trägt so dazu bei, dass Sie das Headset unkompliziert zu den verschiedensten Tonquellen transsportieren können.

Leider rutschen die Schaumstoffpolster recht leicht, wenn der Kopf nach vorne oder hinten geneigt wird, wodurch das gesamte Headset den Halt verliert. Die Aufnahmequalitäten des Mikrofons sind brauchbar und auf dem Niveau des G930. Also: gute Sprachverständlichkeit, ohne dumpf zu wirken oder zu zischeln. Bei der Wiedergabe leistet sich das H800 keine groben Fehler. Der Tiefton dieses Headsets ist der ausgeglichenste im Testfeld, dafür ist der obere Mitteltonbereich bei höheren Pegeln etwas spitz geraten. Das kann bei längeren Gesprächen über Skype, Teamspeak und Co. auf Dauer nervig werden, da das Frequenzspektrum der menschlichen Stimme unter anderem auch in diesem Bereich liegt.

ASUS HS-W1

Der fünfte Kandidat im Bunde ist das Asus HS-W1. Es besitzt eine Formgebung ähnlich der des Logitech H800, allerdings sind die Hörmuscheln nicht oval geformt, sondern rund. Die Ohrauflagen sind nicht aus Schaumstoff gefertigt sondern verfügen über eine Kunststoffoberfläche, die noch leichter rutscht als das Stoff-Obermaterial des Logitech H800. Verbindung mit dem heimischen Computer nimmt das Asus wie auch der Rest des Testfeldes per USB-Stick auf, der über das 2,4-GHz-Funknetz sendet und empfängt. Das Mikrofon bietet eine akzeptable Aufnahmequalität mit guter Sprachverständlichkeit, aber leicht dumpfem Klang. Dieselben Merkmale kann man auch bei der Klangwiedergabe erkennen. Musikmaterial oder Spielesoundtracks klingen matt und weisen einen leichten Hall auf, der normal nicht in der Quelle vorhanden ist. Auch hier ist der Tieftonbereich leicht angehoben, übertönt aber nicht das restliche Geschehen. Dafür ist der Bass nahezu dynamiklos, was wiedergegebenes Material langweilig erscheinen lässt.

PRAXISPROBLEME

Im Testverlauf trat zwar nur eine Handvoll Probleme auf, die aber dennoch nicht unerwähnt bleiben sollten. Da wären zunächst einmal Treiberprobleme: Obwohl alle Headsets als „Plug & Play"-tauglich bezeichnet werden, ließen sie sich erst nach dem auf BIOS-Ebene erfolgten Deaktivieren der Onboard-Soundkarte zum ordnungsgemäßen Arbeiten überreden und wurden auch als Eingabe- beziehungsweise Ausgabegerät angesprochen. Dieses Problem trat auf zwei verschiedenen Rechnern unabhängig von der Konfiguration des Standardgerätes unter Windows 7 mit 32 Bit oder mit 64 Bit auf. Beide Testsysteme besitzen einen Onboard-Soundchip von Realtek. Ein dritter Probelauf auf einem Windows-7-x64-System, das über einen Soundchip von Analog Devices verfügt, verlief hingegen problemlos. Ist diese Hürde genommen und steht die Verbindung zwischen PC und Headset, kann es dennoch zu vereinzelten Störgeräuschen kommen, die das Signal sehr laut überlagern. Als Ursache hierfür konnte ein auf dem Schreibtisch liegendes Smartphone identifiziert werden. Entfernt man den mobilen Begleiter aus der unmittelbaren Nähe der Wiedergabekette, so sind die unangenehmen Artefakte nicht mehr wahrnehmbar. Beim Logitech H800 traten die Artefakte im Bluetooth-Modus nicht auf, sie sind nur in den 2,4-GHz-Modi der Testkandidaten vorhanden.

Ein auf den ersten Blick banal erscheinendes Problem trifft alle Produkte im Testfeld: So clever die Idee ist, den integrierten Akku mit per Micro-USB-Buchse zu laden, die mitgelieferten Kabel sind (außer beim G930) zu kurz, um das Headset während des Ladens auf dem Kopf behalten zu können. Bei leerem Akku ist so eine Zwangspause von mindestens zwei Stunden einzuplanen. ❑

FAZIT

Schnurlose Headsets

Das Logitech G930 liefert eine solide Vorstellung im Einsatz als Gaming- und Sprachchatgehilfe ab. Mit einer etwas weniger offensiven Abstimmung im Tiefton und kleineren Detailverbesserungen könnte Creative aufschließen. Asus HS-W1 und Logitech h800 gefallen durch die praktische Größe, Letzteres kann ebenso durch Bluetooth-Integration punkten. Für puren Musikgenuss ist allerdings ein Hi-Fi-Kopfhörer besser geeignet – im Idealfall besitzt dieser auch ein Ansteckmikrofon mit einer guten Aufnahmequalität.

HEADSETS

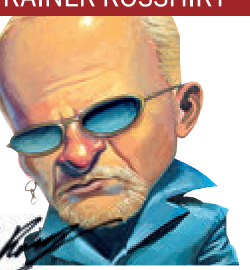
Auszug aus Testtabelle mit 15 Wertungskriterien

					
Produkt	**G930**	**Tactic 3D Omega**	**Tactic 3D Wrath**	**H800**	**HS-W1**
Hersteller	Logitech	Creative	Creative	Logitech	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 140,-/befriedigend	Ca. € 170,-/ausreichend	Ca. € 90,-/ausreichend	Ca. € 80,-/befriedigend	Ca. € 60,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	pcgames.de/preisvergleich/554230	pcgames.de/preisvergleich/679456	pcgames.de/preisvergleich/677751	pcgames.de/preisvergleich/662231	pcgames.de/preisvergleich/697874
Art	Kabelloses Headset	Kabelloses Headset	Kabelloses Headset	Kabelloses Headset	Kabelloses Headset
Mikrofontyp	Kondensator, Nierencharakteristik	Kondensator, keine Angabe zur Richtcharakteristik	Kondensator, keine Angabe zur Richtcharakteristik	Keine Angabe	Keine Angabe
Ausstattung (20 %)	**2,08**	**2,17**	**3,08**	**2,42**	**3,25**
Konnektivität	2,4-GHz-USB-Modul in Stick-Bauform (2,25)	2,4-GHz-USB-Station mit 3,5-mm-Klinkenbuchse (2,0)	2,4-GHz-USB-Modul in Stickform (2,25)	2,4-GHz-Nano-USB-Modul, Bluetooth (1,75)	2,4-GHz-USB-Modul in Stickform (2,25)
Zubehör	Standfuß für USB-Stick inklusive Verlängerung mit Micro-USB-Stecker (Ladekabel) (3,0)	Headsethalter mit Ausbuchtung für die USB-Station, Ladekabel (1,5)	Ladekabel (4,0)	Ladekabel (4,0)	Ladekabel (4,0)
Bedienelemente	Ein-/Ausschalter, Lautstärkeregler, Mikrofonstummschaltung, Dolby-Headphone-Schalter, drei frei belegbare Tasten (1,0)	Ein-/Ausschalter, Tasten zur Lautstärkeregelung, Mikrofonstummschaltung (3,0)	Ein-/Ausschalter, Tasten zur Lautstärkeregelung, Mikrofonstummschaltung (3,0)	Ein-/Ausschalter mit Wahl des Modus, Transporttasten (Wiedergabe/Pause, Zurück, Vorwärts), Tasten zur Lautstärkeregelung, Mikrofonstummschaltung (1,5)	Ein-/Ausschalter, Tasten zur Lautstärkeregelung (3,5)
Sonstiges	Stimmprofile integriert	–	–	Bluetooth	Automatische Mikrofonabschaltung beim Hochklappen des Schallwandlers
Eigenschaften (20 %)	**1,42**	**1,58**	**1,58**	**1,83**	**1,92**
Probleme im Test	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)	Keine (1,0)
Ergonomie	Ohrpolster rutschen nicht, keine starke Temperaturerhöhung unter den Polstern, Mikrofonhals flexibel und anpassbar, Druckpunkt/Rückmeldung der Bedienelemente etwas schwammig (2,25)	Weiche Ohrpolster mit gutem Sitz, merkliche Temperaturerhöhung nach mehreren Stunden, Mikrofonhals flexibel anpassbar, guter Tastendruckpunkt (2,75)	Weiche Ohrpolster mit gutem Sitz, merkliche Temperaturerhöhung nach mehreren Stunden, Mikrofonhals flexibel anpassbar, guter Tastendruckpunkt (2,75)	Ohrpolster liegen nur auf den Ohren auf und verrutschen leicht, Mikrofonarm zur idealen Positionierung zu kurz, bei Positionskorrektur kann ungewollte Tastenbetätigung erfolgen (3,5)	Ohrpolster liegen nur auf den Ohren auf und rutschen sehr leicht bei stärkerer Kopfbewegung, unflexibler Mikrofonarm, Tasten zur Lautstärkeregelung weisen sehr kurzen Betätigungsweg auf (3,75)
Verarbeitung	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)	Keine Mängel (1,0)
Leistung (60 %)	**1,80**	**2,25**	**2,25**	**2,55**	**2,85**
Praxiseindrücke (40 %)	Gute Praxistauglichkeit und angenehm zu tragen, sinnvolle Bedienelemente (2,0)	Durch die Temperaturerhöhung unter den Ohrpolstern eingeschränkt praxistauglich; Mikrofonpositionierung dank Schwanenhals einfach durchzuführen (3,0)	Durch die Temperaturerhöhung unter den Ohrpolstern eingeschränkt praxistauglich; Mikrofonpositionierung dank Schwanenhals einfach durchzuführen (3,0)	Headset verrutscht bei stärkeren Kopfbewegungen, sinnvolle Bedienelemente (3,75)	Headset verrutscht bei stärkeren Kopfbewegungen (4,0)
Grundcharakteristik Wiedergabe (Tiefen, Mitten, Höhen) (25 %)	Angehobener Tiefton, gute Stimmverständlichkeit, Hochtonbereich unspektakulär (2,75)	Stark angehobener Tiefton, der stellenweise dominiert und überdeckt (3,5)	Stark angehobener Tiefton der stellenweise dominiert und überdeckt (3,5)	Tonal nahezu ausgewogen, neigt je nach Stimme zu spitzer Wiedergabe (3,25)	Bass kaum vorhanden, brauchbare Stimmwiedergabe, abgesenkter Hochtonbereich mit leichtem Hall (3,75)
Charakteristik und Qualität Aufnahme	Lowcut bei 100 Hz, dadurch keine tieffrequenten Störgeräusche; saubere Stimmaufnahme und gute Unterdrückung von Hintergrundgeräuschen (1,5)	Kaum verfremdende Wirkung, gute Unterdrückung von Nebengeräuschen, allerdings anfällig für Übersteuerung (1,75)	Kaum verfremdende Wirkung, gute Unterdrückung von Nebengeräuschen, allerdings anfällig für Übersteuerung (1,75)	Qualität ähnlich der des G930, lediglich etwas weniger Stimmfeinzeichnung (2,5)	Grundcharakter der Stimme wird aufgenommen, Hochton ebenfalls nicht gleichberechtigt, was zur guten Unterdrückung von Nebengeräuschen beiträgt (3,0)
Pegelfestigkeit (15 %)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung (1,0)	Keine Probleme bei Vollaussteuerung (1,0)
Raumabbildung (20 %)	Recht realistischer Raumaufbau (Stereo und Surround) (1,75)	Teilweise schwer nachvollziehbarer Raumaufbau (Stereo und Surround) (2,0)	Teilweise schwer nachvollziehbarer Raumaufbau (Stereo und Surround) (2,0)	Raumaufbau in Stereo gelingt in den meisten Fällen (2,25)	Raumaufbau in Stereo ist etwas diffus (2,5)
FAZIT	+ Bester Klang im Testfeld + Zusatzfunktionen (Tasten) + Softwareausstattung	+ Umfangreiches Zubehör + Gutes Mikrofon − Komfort (Temperatur)	+ Design − Gewichtsverteilung − Komfort (Temperatur)	+ Bluetooth & 2,4-GHz-Nano-USB + Bedienelemente − Ohrpolster	+ Design − Ohrpolster − Kein echter Stummschalter
	Wertung: 1,78	**Wertung: 2,10**	**Wertung: 2,28**	**Wertung: 2,38**	**Wertung: 2,74**

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich liebe Technik und habe im Normalfall auch keine Probleme damit. “

Natürlich tauchen hin und wieder Schwierigkeiten auf, die sich aber allesamt lösen lassen. Es sind auch nicht die großen Probleme, die an meinen Nerven zehren, sondern die vielen winzigen, fast unmerklichen. Da stellt man sich eine Uhr ins Regal, die mittels Funkverbindung stets über die genaue Uhrzeit informiert ist und freut sich lange Zeit darüber, sie nicht mehr justieren zu müssen und über solche Stolpersteine wie die Umstellung von Winter- zur Sommerzeit erhaben zu sein. Irgendwann wird aber jede Batterie schwächer. Offenbar geniert sich die Uhr, dies zuzugeben und tut weiterhin so, als ob nichts wäre, verzichtet aber irgendwann darauf, per Funk nachzusehen, ob sie noch ganz richtig tickt, was zu einer winzigen Abweichung führt, die sich von Tag zu Tag vergrößert. Dieser Umstand führte bei mir zu seltsamen, unerklärlichen Zeitsprüngen. Erst nachdem ich mir die verschwundenen Minuten nicht mehr mit winzigen Rissen im Raum-Zeit-Kontinuum erklären konnte, forschte ich nach und fand die Lösung.

Selbst ein simpler Autoschlüssel vermochte es, bei mir für geplatzte Blutgefäße zu sorgen. Auf dem Weg zum Wagen fiel mir der Schlüssel herunter, der Griff zerbrach und die winzige Batterie der Fernbedienung atomisierte sich offenbar beim Aufprall. Wie auch immer – weg ist weg. Zum Glück kann ich ja mein Auto noch altmodisch mit dem Schlüssel öffnen, der auch dazu dient, den Boliden zu starten. Der Motor sprang auch wirklich an – für zwei Sekunden. Die Wegfahrsperre verhinderte eine Nutzung zur Fortbewegung. Und wie deaktiviert man die Wegfahrsperre? Genau – mit der Fernbedienung. Ich wohne in der Vorstadt, da spricht es sich schnell herum, wenn ein übergewichtiger, älterer Herr vor seinem Auto auf und ab hopst und dabei schlimme Wörter brüllt! Was hat die Erbauer geritten, auf eine winzige Sicherung des Gehäuses gegen unbeabsichtigtes Öffnen zu verzichten? Wir wissen es nicht. Wir wissen eh fast gar nichts: der Sinn des Lebens, dunkle Materie, die Entstehung der Schwerkraft, oder warum es Justin Bieber fertig bringt, so viele Platten zu verkaufen – alles Mysterien. Apropos … ich habe früher gerne Radio gehört, aber dann kam Tokio Hotel. Kaum hatte ich das überwunden und freute mich wieder an dem lang verschmähten Medium, brach der Bieber über mich herein und man konnte kein Radio benutzen, ohne dass man sich nicht mindestens dreimal täglich den Gehörgang verbieberte. Gibt es biebersichere Radiosender? Hört das Zeug eigentlich wirklich jemand gerne, oder dient dieser Chorknabe nur dazu, kleine Mädchen entweder in eine Art Duldungsstarre fallen zu lassen oder sie in ein kreischendes, wild zappelndes Etwas zu verwandeln, dessen Bezeichnung mir nicht geläufig ist? Ich habe zwar persönlich nichts gegen Justin (doch, habe ich schon, aber da kann er nichts dafür), ich mag ihn nur nicht sehen und vor allem nicht hören! Wie konnte es so weit kommen?

Angeblich gewann er ja einige unbedeutende Gesangswettbewerbe, aber zum Glück erlangte nichts davon eine großflächige Verbreitung. Leider filmte diese Auftritte die stolze (taube?) Mutter und stellte die Videos in Youtube ein, wo sie unter den unzähligen anderen Geschmacklosigkeiten zum Glück nicht weiter auffielen. Allerdings soll 2008 ein amerikanischer Musikmanager (Scooter Braun – der ist schuld!) eines der Filmchen gesehen haben. Und so nahm das Unheil seinen Lauf. So sehr wie ich Youtube schätze – das werde ich ihm nie verzeihen!

Passwort

„Ich habe dazu einen Artikel gelesen …“

Hallo Rainer,

der Screenshot im letzten Lexikon-Beitrag suggeriert dem Leser, dass die Benutzung eines „Leak-Checkers“ empfohlen wird. Ich habe dazu einen empfehlenswerten Artikel gelesen: Wer hier ein Passwort eingibt – und sei es theoretisch noch so sicher – bekommt immer die gleiche Antwort: „Unsicher.“ Als Begründung führt die Seite an, dass man gerade sein Passwort einem „unbekannten Dritten mitgeteilt habe, man also nicht wisse, was mit dem Passwort geschieht. Nebenbei habe man noch den Betreibern das volle Verwendungsrecht an dem Passwort übertragen, wie es in den schwer zu lesenden Nutzungsbedingungen geschrieben steht.

Ansonsten: weiter so!

Dein treuer Leser Martin

Zurück auf Los. Ich habe niemandem einen Checker empfohlen. Weder den abgebildeten noch irgendeinen anderen. Ich habe das besagte Bild lediglich gewählt, weil es nicht ganz einfach ist, zu dem Begriff „Passwort“ einen passenden Screenshot zu erstellen. Ein Eingabefeld mit Sternchen fand ich jetzt nicht so plakativ und auch irgendwie nichtssagend.

Ob solch eine Prüfung sinnvoll ist, kann jeder für sich entscheiden. Ich bin zwar nicht so paranoid zu glauben, dass hinter solchen Seiten immer böse Menschen sitzen, die dann das geprüfte Passwort verwenden und danach mit meinem Facebook-Account Unfug treiben oder in meinem Namen Werke frühmongolischer Dichtkunst bei Amazon bestellen, aber

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ich bin auch nicht so dämlich, solchen Seiten mein genaues Passwort anzuvertrauen. Wer sein PW testen lassen möchte, sollte bittschön stets ein Passwort wählen, das dem eigenen recht ähnlich, aber um Himmels Willen nicht damit identisch ist.

Amiga

„Du bist mir natürlich kein Unbekannter."

Hallo Rainer,

schon lange wollte ich Dir einmal schreiben, denn als alter Amiga-Games-Leser bist Du mir natürlich kein Unbekannter. Du dürftest doch schon längst Dein 25-jähriges Firmenjubiläum gefeiert haben, oder? Zum Schreiben hast Du mir die Vorlage gegeben mit dem Wort AMIGA! Hättest Du noch einen, er würde bestimmt heute noch ausgezeichnet funktionieren. Wie kann man sich diesen Job so lange antun?

Alles Gute und schön, dass man alte Weggefährten vom Amiga auch noch heute in der PC Games findet.

Heavy

Vielen Dank für deine E-Mail, auch wenn ich es schon etwas befremdlich finde, dass so viele Jahre vergehen mussten, ehe du mir geschrieben hast. Ich nehme an, dass ich dir damals wohl keine Briefmarke wert gewesen bin. Die Behauptung, ich würde diesen Job seit 25 Jahren machen, ist stark übertrieben. Tatsächlich bin ich hauptberuflich hier seit dem 01.04.1992 tätig. Witze über mein Eintrittsdatum werden ab sofort entgegengenommen. Und ja, ich habe wirklich noch einen Amiga. Einen A2000 mit AT-Karte und dem legendären Fat-Agnus-Chip! Die Jüngeren unter euch können ja googeln, was das für Dinger waren. Ab und zu rätseln heute Besucher, welchem Zweck das graue Monstrum in der Ecke meines Arbeitszimmers wohl dient. Und ja – er funktioniert noch immer. Er ist nicht gerade ein Beispiel für gelungenes Design, aber solange er funktioniert, werde ich ihn auf keinen Fall entsorgen. Selbst ein paar lesbare Disketten habe ich noch. Alle zwei bis drei Jahre schalte ich ihn unter den staunenden Blicken von Freunden ein, die bereits Wetten darauf abschließen, ob er es noch einmal tut oder klammheimlich verstorben ist. Alle nennen ihn darum inzwischen respektvoll „Nosferatu".

Oh… ich bin abgeschweift. Wie man sich diesen Job so lange antun kann, ist schnell erklärt. Ich scheine eine psychologisch auffällige Neigung zur Selbstquälerei zu besitzen, denn mir macht dieser Beruf nach wie vor Spaß (okay – nicht immer, aber meistens) und es hat auch viel mit dem Hin und Her von kleinen, bedruckten Papierscheinen zu tun.

Schüssel

„Ich würde mich sehr über eure Antwort freuen."

Liebe Redaktion,

wo ist der Produktschüssel zu finden? Ich würde mich sehr über eure Antwort freuen.

Frederik

Lieber Frederik,

ich bin mir jetzt nicht ganz sicher, wie ich deine Anfrage verstehen soll. Wir liefern eigentlich niemals Produkte in Schüsseln aus. Zwar ist eine Schüssel zweifellos ein Produkt, aber dennoch kann ich mir unter dem Wort „Produktschüssel" so recht nichts vorstellen. Auch der Duden war da wenig hilfreich und schlug als Alternativen Klosettschüssel und Salatschüssel vor. Unsere Klosettschüsseln befinden sich in jedem Stockwerk mittig, gegenüber der Seite des Haupteingangs (in abgetrennten Räumlichkeiten natürlich). Zu den deinigen kann ich naturgemäß keine Aussage machen. Unsere Salatschüsseln befinden sich in der Redaktionsküche – mittlerer Hängeschrank. Sollte sich bei dir ein Tippfehler eingeschlichen haben und die Schüssel ein Schussel sein sollte – wir haben mehrere Schussel. Allerdings sind die wirklich nicht immer leicht zu finden. Natürlich wäre es auch denkbar, dass du einen „Produktschlüssel" suchst. In diesem Falle wäre es sehr hilfreich, wenn du mir mitgeteilt hättest, auf welches Produkt sich die Anfrage bezieht. Okay – ich geb' zu, dass meine Antwort nicht sonderlich informativ ist, aber die Frage war es ja schließlich auch nicht.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Einhorn-Fleisch

Das letzte Einhorn treibt sich nicht in der Nähe eines kitschigen Regenbogens herum und selbst in Irland wird man nicht mehr fündig. Die letzten Einhörner wurden zerlegt und in Dosen haltbar gemacht! Die Büchsen mit Einhornfleisch eignen sich hervorragend als originelles Geschenk. Allerdings würde ich bei Kindergeburtstagen davon dringend abraten. Angeblich soll Einhornfleisch ja glücklich machen. Seitens unserer Praktikantin erntete ich aber nur entsetzte Blicke, was mir dann doch wirklich den Tag verschönert hat. Und selbstverständlich befindet sich auch Einhorn in den Dosen! Natürlich kein echtes. Hier wurde ein Plüsch-Einhorn fachgerecht zerlegt, was zwar weniger nahrhaft sein dürfte, aber dafür bekommt man keinen Besuch von Tierschützern, die mit Fackeln und Heugabeln ausgerüstet sind.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital.de

Spamedy

„Ich habe diese tolle Sache gefunden"

Hallo,

*Ich habe diese tolle Sache gefunden zu verbessern abs. Ich habe gerade dieses Produkt verwendet werden und das Gefühl sehr gut. Sie suchen schöne ist jedermanns Traum und dieses Ding Ihnen die beste Sache für die gleiche. Schauen Sie sich hier *entfernter Link*. Sehen Sie sich das vollständige. Sie alles über das Produkt wissen. Ich war gerade beim Surfen auf der Website und ich fand dies so können Sie dies gerne und Sie können es sehr gut zu nutzen gedacht. Also das Wunderbare ist, denn du bist mein Freund.*

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzenden Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammen setzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Warum dieses Produkt nun die beste Sache sein soll, habe ich leider nicht herausfinden können. Selbst worum es sich eigentlich handelt, blieb mir weitestgehend verborgen. Die Tatsache, dass die Angestellten dieser Firma allesamt weiblich sind und offenbar unter dem dort vorherrschenden Textilmangel leiden, gab mir zu denken. Aber immerhin habe ich einen neuen Freund gefunden. Wie schön.

Maske

„Kam mir das irgendwie bekannt vor?"

Hallo Herr Rosshirt,

wie immer habe ich mich auch diesen Monat freudvoll durch die PC Games gelesen, nur um, sozusagen als Rausschmeißer, zu guter Letzt

auf Ihren Seiten zu landen. Was muss ich da für ein Foto in der Rubrik „Wer bin ich?" sehen? Kam mir das irgendwie bekannt vor? Hatte ich diese Hundemaske nicht gerade zuvor in der Zeitung gesehen? Ich erspare mir an dieser Stelle weitere Kommentare und verweise auf den im Anhang befindlichen Zeitungsartikel der Hamburger Morgenpost vom 1. Juni.

Mit freundlichen Grüßen
Ingo Jänicke



Die seltsamen „Tier-Freunde" vom Michel



Huch! Ich möchte hiermit deutlich machen, dass die Maske aus unserem Heft nur eine höchst oberflächliche Ähnlichkeit mit den hier abgebildeten aufweist. Es handelte sich zudem auch keineswegs um eine Maske aus dem Besitz des Kollegen, sondern aus meinem – beruflich bedingten – Fundus. Kann sich eigentlich noch wer an mein Hasenkostüm erinnern? Okay – das macht die Sache jetzt nicht weniger pikant. Ich kann Ihnen jedoch versichern, dass wir nichts Böses dabei dachten und uns lediglich einen Scherz erlaubten. Wer konnte denn ahnen, dass er so nach hinten losgeht? Allerdings sind Sie der Einzige, der diesen echt abgefahrenen Zusammenhang zu erkennen glaubte, was doch gewisse Rückschlüsse auf Ihre Interessen zulässt.

Quiz

„Aber diesmal ist es so einfach"

Hallo Rainer,

normalerweise erkenne ich die hübschen Menschen auf den Bildern deiner Rumpelkammer nie. Aber diesmal ist es so einfach, dass ich dir gleich schreiben mochte. Natürlich handelt es sich bei dem adretten Herrn um meinen alten Zeltlagerbetreuer Klaus. Wie lange habe ich den schon nicht mehr gesehen. Er war immer sehr nett zu uns Kindern. Wenn er uns abends im Zelt besuchte, hatte er exakt diese Wolfsmaske auf. Ach! Was hatten wir einen Spaß. Aber irgendwie hat es ihm wohl nicht so sehr gefallen als Betreuer und deshalb ist er zur Polizei gegangen, auf jeden Fall haben die ihn abgeholt. Seitdem habe ich ihn nicht mehr gesehen. Wie dem auch sei, ich finde es prima, dass Klaus jetzt bei euch arbeitet. Und so wie ich ihn kenne, ist er bei euch für die Betreuung der neuen Redakteure, Volontäre und Praktikanten zuständig. Mann, haben die ein Glück.

MfG Philipp

An manchen Tagen mache ich mir echt Sorgen um meine Leser. Und nicht nur das! Ich mache mir auch Sorgen um die Zukunft meines Berufes. Dass ein harmloser Scherz solche absurden Blüten treibt, wäre mir nie in den Sinn gekommen. Ich hätte eher erwartet, dass die Fleischwurst nicht unproblematisch sein könnte. Aber ausgerechnet bei der Maske tun sich wahre Abgründe auf.

Mehr Quiz

„... mit einem Bier zu viel."

Hallo Rossi,

bei dem Kollegen handelt es sich zum zweiten Mal in Folge um den Kollegen Christian Weigel, nur diesmal mit einem Bier zu viel.

Mit freundlichen Grüßen:
Michael Schmid

Ja, vollkommen richtig erkannt. Allerdings haben das auch ungefähr 62 andere Leser. Offenbar ist Christian auch maskiert unverkennbar. Mich würde jedoch interessieren, wie du darauf kommst, dass hier ein Bier zu viel im Spiel gewesen sein könnte. Wir pflegen während der Arbeitszeit niemals Alkohol zu trinken und mit Anspielungen um Rundungen in der Hüftgegend sollte man in meiner Gegenwart eh etwas vorsichtig sein.

Der Kunde aus der Hölle

„da stand nirgendwo ..."

hallo

ich habe mir heute ihre pc games mit der cd gekauvt. ich habs mehr malz probiert aber die funktioniert nicht aufg meinem pc. mein freund meinte zu mir das das vieleicht ne dvd sein könnte und das mein laufwerk die vieleicht nicht abspielen kann weil es zu alt ist. was soll das? kann ich mir vieleicht wie bei meinem IPhone ne App runterladen mit der das dann geht. wenn nicht dann ist das unverschämt und ich wiill das sie die cd oder dvd zurücknehmen. da stand nirgendwo auf dem heft das die nicht auf jeden pc läuft. als Yurist weis ich mich zu wehren.

Frank Käsbauer

Vielen Dank für Ihre E-Mail. Leider kann ich Ihrer Kritik nicht so

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Norbert fühlt sich im Urlaub zu Höherem berufen.



Heiko genießt die Ruhe und die PC Games.



Simon ist im Urlaub ein eher farbloser Typ.

ohne Weiteres zustimmen. Statt mit mehr Malz hätte es auch hilfreich sein können, es mehrmals zu versuchen. Wozu haben wir hierzulande eigentlich eine sehr umfangreiche Sprache, mit der man wunderbar selbst komplexe Zusammenhänge vermitteln kann, wenn sie nicht benutzt wird? Sie besitzen ein iPhone, sind sich aber nicht sicher, ob Ihr PC DVDs abspielen kann? Haben Sie Ihren alten PC erst neulich im Keller wieder gefunden? Ist Ihnen, zumindest in Grundzügen, der Unterschied zwischen einem iPhone und einem PC klar? Ganz sicher bin ich mir da nicht. Mein aufrichtiges Kompliment auch an Ihren Freund, der vermutet, dass es sich bei unserem Datenträger vielleicht (!) um eine DVD handeln könnte. Vor so viel Scharfsinn erblasse ich. Andere Menschen hätten schlicht den Aufdruck gelesen statt Vermutungen anzustellen. Da ich keine Ahnung von Ihrem PC habe – eine Eigenschaft, die Sie offenbar mit mir teilen –, kann ich Ihnen leider auch nicht beantworten, warum die DVD bei Ihnen nicht läuft. Die Kleinigkeit, dass Sie gekaufte Artikel nur dort zurückgeben können, wo sie auch erworben und bezahlt wurden, erwähne ich nur der Vollständigkeit halber. Meine Angst vor juristischen Schritten hält sich in engen Grenzen. Juristen, die der deutschen Sprache kaum mächtig sind und nicht einmal wissen, wie man ihren eigenen Berufsstand schreibt, erschrecken mich nur mäßig.

Zeitfrage

„... hat sich ein Zahlendreher eingeschlichen."

Hallo PC Games Redaktion,

auf Seite 126 von Ausgabe 06/12 hat sich ein Zahlendreher eingeschlichen. Im linken oberen Kasten muss das Datum für Sim City 1989 statt 1998 lauten.

Mit freundlichen Grüßen:
Martin Siegmund

Sie haben natürlich vollkommen Recht. Der Mitarbeiter hat tatsächlich zwei Zahlen verdreht. Da der Kollege so frisch ist, dass er quasi noch Stützräder an seiner Maus hat, sollte man ihm diesen kleinen Fehler jedoch verzeihen.

Männerwade

„Ich fand sie immer sehr gut."

Hallo Rossi,

ich hätte mal 2 Fragen an dich: Wieso ist seit mehreren Ausgaben keine Rache mehr in deiner Rumpelkammer? Ich fand sie immer sehr gut und unterhaltsam. Du hast außerdem bei Rossi shoppt geschrieben, dass die Schuhe „an die haarige Männerwade" geschnallt werden. Wieso trägt auf dem Bild ein rasiertes Bein mit lackierten Fußnägeln die Schuhe? Vielen Dank für die Beantwortung im Voraus.

MfG: Jens

PS:
Beim Gewinnspiel bin ich der Meinung, dass du es dir da auf dem Schrank gemütlich gemacht hast.

Vielen Dank für dein Lob. Die „Rache" gibt es seit einiger Zeit nicht mehr, weil ich schlicht keine Lust mehr darauf hatte und den Platz jetzt anders verwende. Nicht zuletzt dafür, um dreimal so viele Leserfotos bringen zu können, musste sie geopfert werden. Die Leserfotos scheinen nicht nur mir zu gefallen, sondern auch den meisten Lesern. Zudem kommen meist genug Bilder dafür an, die stellenweise sogar extrem cool sind. Apropos ... wie wäre es, mit einer Wahl zum Leserfoto des Jahres?

Bei passender Gelegenheit oder wenn sie von einer Vielzahl von Lesern vermisst wird, kann die Rache ja wieder reaktiviert werden. Als ständige Rubrik will ich sie aber ehrlich gesagt nicht mehr haben.

Die Sache mit dem Bild, welches vom Text abweicht, ist schnell erklärt. Ich wollte euch allen den Anblick einer haarigen Wade ersparen und hab' darum eine optisch ansprechendere Illustration gewählt. Ich konnte ja nicht ahnen, dass dir haarige Wadln besser gefallen hätten.

PS: Nein. Wirke ich so, als ob ich Zeit hätte, es mir gemütlich zu machen?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

Clippy

„Clippy", hierzulande auch unter dem Pseudonym „Karl Klammer" bekannt, ist von uns gegangen. Vermutlich ist er bereits 2003 in aller Stille entschlafen. In jeder Version von Microsoft Office trieb er bis dahin sein Unwesen und nervte den Anwender mit unnötigen Ratschlägen. Wirklich hilfreich war er eigentlich höchst selten. Er war stets bemüht, konnte den Anforderungen jedoch nicht gerecht werden. Obwohl er sich alle Mühe gab, niedlich zu wirken, fand er jedoch nie wirklich Freunde. Eigentlich ein tragisches Schicksal. Selbst seine Schöpfer bei Microsoft sollen ihn angeblich als ausgesprochen nervig empfunden haben und für das **TIME Magazine** war er 2010 sogar eine der 50 miesesten Erfindungen. Obwohl er früher auf den meisten PCs heimisch war, zwang man ihn fast immer, ein Dasein im Hintergrund zu führen, und der Clippy-Fanclub brachte es in seiner Blütezeit auf maximal 51 bekennende Mitglieder. Omnipräsent und dennoch unbeliebt – an wen erinnert das? Genau! Clippy war sozusagen die Windows-Version von Justin Bieber!

Bildquelle: MS

Eat and read

Heute:
Rote Zwiebeln

Wir brauchen:

5/6 Schalotten oder kleine Zwiebeln (ca. 500g), 5 Knoblauchzehen, 60 g Zucker, 35 ml Rotweinessig, 35 ml Balsamico, 1/4 Liter Rotwein (möglichst trocken), 1 Zweig Rosmarin, 1 Lorbeerblatt, 2/3 Chilischoten (getrocknet - die scharfen!), 2 Wacholderbeeren, 1 Zweig Thymian, 1 EL Honig

Heute machen wir rote Zwiebeln. Keine Angst – nicht von der Zutatenliste erschrecken lassen! Das ganze Grünzeug bekommen Sie beim Gemüsehändler – einfach danach fragen.

Die meiste Arbeit machen die Zwiebeln und der Knoblauch, denn die müssen wir vorher schälen. Wir geben dann den Zucker in einen Topf und lassen ihn bei mittlerer Hitze langsam (!) schmelzen. Wenn der Zucker anfängt braun zu werden, wenden wir die Zwiebeln kurz darin. Dann kommen alle anderen Zutaten (Essig, Wein, Kräuter etc.) einfach mit in den Topf. Deckel drauf und bei kleiner Hitze eine halbe Stunde köcheln (nicht kochen!) lassen. Danach den Herd ausschalten und warten, bis alles abgekühlt ist. Jetzt füllen wir den Sud in eine Schale um, wobei wir den Inhalt des Topfes durch ein Sieb laufen lassen. Wer kein Sieb hat – es geht auch mit einem simplen Tuch, wie man es zum Abtrocknen verwendet. Die Zwiebeln noch aus dem Sieb fischen und auch in die Schale geben. Das Ganze dann für mindestens einen halben Tag in den Kühlschrank.

Am besten macht man die roten Zwiebeln bereits einen Tag vorher. Sie sind eine wundervolle Beilage zu Gegrilltem. Aber mir schmecken sie am besten als Vorspeise mit etwas Weißbrot und gesalzener Butter.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

Vorschau

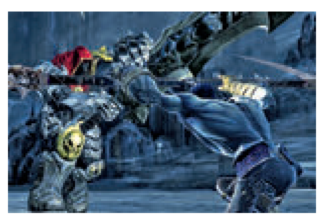
Geheimes Sequel



Eine großartige, weltberühmte Serie geht endlich weiter – und wir besuchen die Entwickler! Um was es genau geht, erfahren Sie in der nächsten PC Games, denn noch ist das Spiel streng geheim.

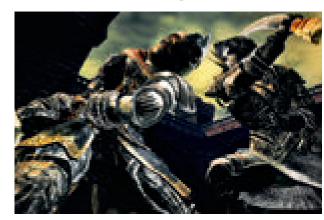
Vorschau

Darksiders 2 | Wir spielen die fast fertige Version des Action-Adventures ausführlich an.



Test

Dark Souls | Kann der knallharte Konsolen-Kulthit auch auf dem PC überzeugen?



Test

Torchlight 2 | So langsam wird's auch Zeit – der große **Diablo**-Konkurrent auf dem Prüfstand.



Vorschau

Shootmania | Angespielt: Die irre Mixtur aus Multiplayer-Shooter und Baukasten.



PC Games 08/12 erscheint am 25. Juli!

Vorab-Infos ab 21. Juli auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

CITIES XL



Perfekte Vorbereitung für das neue **Sim City**: Städtebau-Simulation mit schicker 3D-Grafik!



Computec Media

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Christian Weigel, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Uwe Hönig, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Daniel Reichelt, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Reinhard Staudacher, Sebastian Stange, Stephan Wilke
Trainees Malte Banz, Stefan Ehring, Michael Kister, Julia Klein, Katharina Trautvetter, Christian Walter, Sebastian Zelada
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Sandra Wendorf
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, SFT, WIDESCREEN, PC GAMES,PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, XBG GAMES, PLAY 3, PLAYBLU, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

EXTENDED

07 / 12



DIABLO 3

AKT- UND NEBENBOSSE: TAKTIKEN GEGEN DAS BÖSE



Seite 152

Schlächter, Azmodan, Belial, Diablo – dieses finstere Quartett macht Ihnen buchstäblich die Hölle heiß. Wir unterstützen Sie bei den Bosskämpfen und verraten erprobte Taktiken für Nah- und Fernkämpfer.

INHALT

GEWUSST, WIE!



Seite 148

▲ Wie man Fertigkeiten-Slots frei belegt, hat sich inzwischen rumgesprochen. Doch in den Optionsmenüs schlummern noch mehr nützliche Funktionen.

EINFACH KLASSE KLASSEN-GUIDES

▶ Gruppen, Bosse, Koop: Für jede Spielweise und jede Situation erhalten Sie konkrete Vorschläge für die optimale Skillung.

Seite 166

DIABLO 3

Erweiterte Grundlagentipps

Von: Felix Schütz

Egal ob Sie nun Neuling oder Profi sind – auf diesen Seiten finden Sie bunt gemischte Tricks und praktische Kniffe für jeden Spielertyp.

Obwohl **Diablo 3** sehr einsteigerfreundlich ist, werden dem Spieler auch einige wichtige Informationen verschwiegen – das geht aus den vielen Zuschriften und Nachfragen hervor, die uns seit dem Release des Spiels erreicht haben. Darum erklären wir auf diesen Seiten ein paar Kniffe, die manche Spieler vielleicht als selbstverständlich erachten, andere aber sicher überraschen werden.

WAHLMODUS FÜR FERTIGKEITEN

Die wichtigste Einstellung, die Sie im Optionsmenü machen können: Unter „Gameplay „finden Sie einen Punkt namens „Wahlmodus“, bei dem Sie ein Häkchen machen sollten. Erst dann haben Sie die Möglichkeit, all Ihre Talente frei auf sämtliche Tasten zu verteilen. Dazu werden im Fertigkeitenmenü zusätzlich Pfeilsymbole eingeblendet, mit denen Sie zwischen jeder Talentsorte wechseln können. Das ist zwar weder benutzerfreundlich noch hübsch, erfüllt aber seinen Zweck.

Werfen Sie im Optionsmenü auch einen Blick auf die vielen anderen Funktionen! Um Ihnen die Einstellungen zu erleichtern, finden Sie auf der nächsten Seite einen Info-Kasten, der die wichtigsten Schalter im Gameplay-Menü erklärt.

STRG FÜR SCHNELLE ITEM-VORSCHAU

Sobald man einen Beutegegenstand auf dem Boden gefunden hat, hebt man ihn üblicherweise auf, um dann seine Eigenschaften im Inventar begutatchen zu können. Es geht aber auch einfacher: Halten Sie einfach die Strg-Taste gedrückt und bewegen Sie den Mauscursor über den Gegenstand, wenn er noch auf dem Boden liegt. So wird der Tooltip des Items direkt eingeblendet. Bei geöffnetem Inventar sehen Sie hier auch gleich dem Vergleich zur angelegten Ausrüstung.

SHIFT-TASTE FÜR ANGRIFFE AUS DEM STAND

Besonders Fernkämpfer kennen das Problem: Man klickt mitten im Kampf in eine Gegnergruppe, verfehlt den Feind aber um ein paar Millimeter. Der Effekt: Ihr Held marschiert schnurstracks in die Arme seiner Feinde, anstatt wie geplant anzugreifen. Darum: Halten Sie die Umschalte-Taste (Shift) gedrückt, während Sie auf Distanz angreifen – so bleibt Ihr Held garantiert stehen, ganz egal wohin Sie klicken. Auch praktisch, um Attacken in Richtung eines Monsters zu schicken, noch bevor es in den sichtbaren Bereich kommt!

ZOOMEN

Die Ansicht lässt sich heranzoomen. Üblicherweise liegt diese Funktion auf der Taste Z, allerdings können Sie die Belegung natürlich ändern.

DAS EIGENE SPIEL ABRIEGELN

Eine Funktion, die standardmäßig aktiviert ist, unserer Meinung nach aber ganz schön nerven kann: In seinem Urzustand ist das Spiel so konfiguriert, dass ein anderer Spieler, den Sie in Ihre Freundesliste aufgenommen haben, jederzeit und ohne Vorwarnung in Ihre laufende Partie einsteigen kann. Wer das nicht möchte, begibt sich einfach in das Optionsmenü. Unter dem Reiter „Kontakte“ machen Sie ein Häkchen bei „Schnellbeitritt zulassen“, und schon haben Sie Ihre Ruhe. Wenn nun ein befreundeter Spieler in Ihre Partie einsteigen möchte, muss er dazu erst warten, bis Sie eine entsprechende Erlaubnis erteilt haben.

FACEBOOK-FREUNDE ÜBER STARCRAFT 2

Sind Sie zufällig Facebook-Nutzer und besitzen **Starcraft 2: Wings of Liberty**? Falls ja, können Sie auf Wunsch leicht Ihre Facebook-Freunde in Ihre Battlenet-Freundesliste übertragen. Das geht so: Starten Sie **Starcraft 2** und loggen Sie sich ein. Klicken Sie rechts unten auf das Symbol für Ihre Freundesliste. Wählen Sie den Menüpunkt „Freund hinzufügen“ und klicken Sie danach auf „Facebook-Freunde hinzufügen“. Nun brauchen Sie sich nur noch mit Ihren Facebook-Kontodaten anmelden und es dem Spiel erlauben, Ihre Freundesliste durchzusehen. Alle Spieler, die sich sich mit der gleichen Adresse sowohl bei Facebook als auch beim Battle.net angemeldet haben, werden Ihnen nun angezeigt und lassen sich leicht adden. Der Clou: Die Battle.net-Freundesliste ist für alle Blizzard-Spiele identisch. Wenn Sie also einen Freund in **Starcraft 2** adden, so taucht er auch be**i Diablo 3** in Ihrer Freundesliste auf. Warum diese Funktion grundsätzlich nicht in **Diablo 3** enthalten ist, das weiß nur Blizzard – vielleicht wird das Feature ja in naher Zukunft nachgepatcht.

ITEM-TOOLTIPS IM CHAT EINFÜGEN

Sie haben ein tolles Item gefunden und möchten es gerne im Chat präsentieren, beispielsweise im Handels-Channel oder einfach im Dialog mit einem Freund? Dazu müssen Sie nur bei gedrückter Umschalte-Taste mit der linken Maustaste auf das Item klicken. So wird im aktuell gewähl-



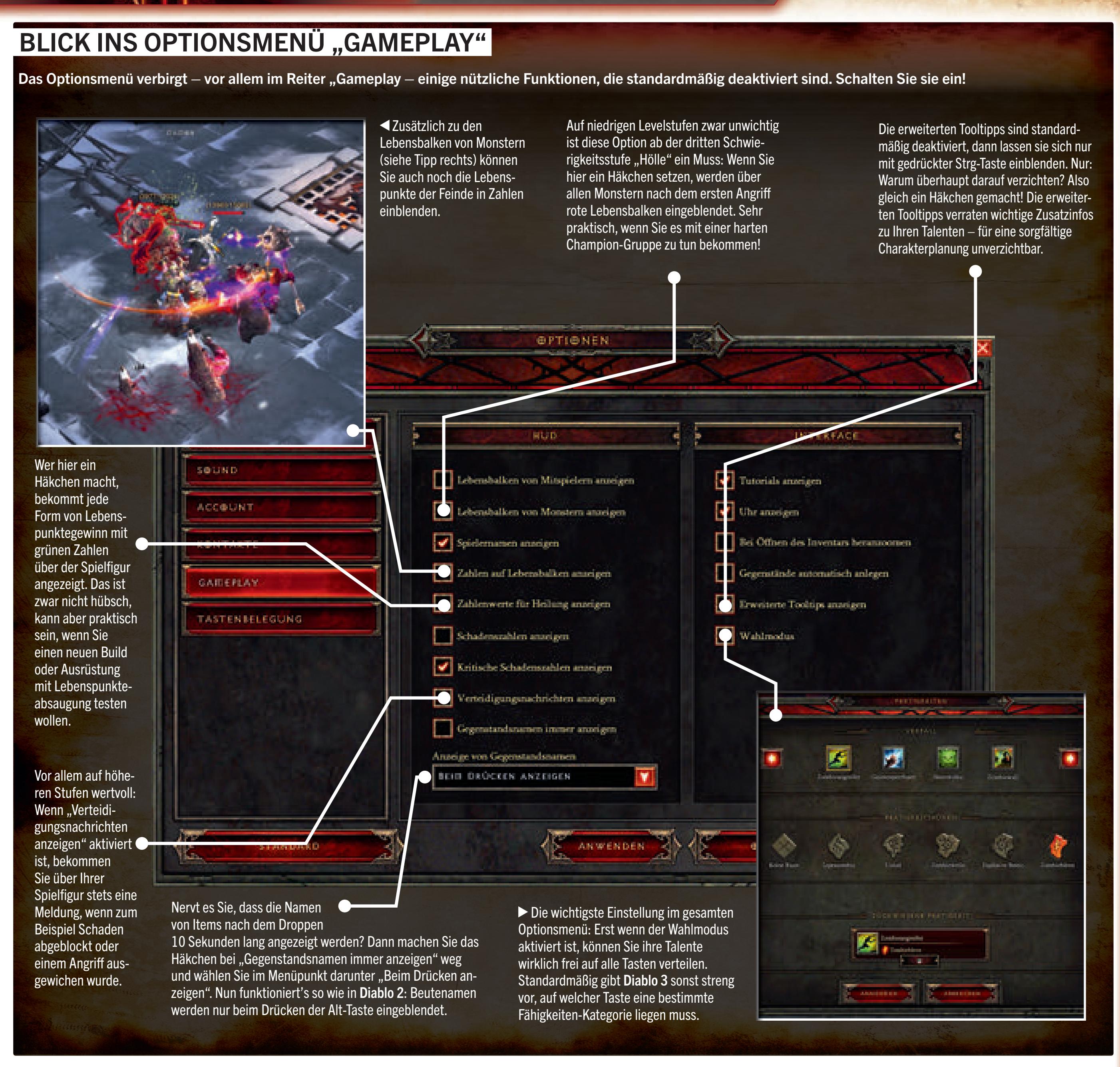
Wenn Sie die Umschalte-Taste gedrückt halten, bleibt Ihr Held stehen – ganz egal, wohin Sie klicken.



Bei gedrückter Strg-Taste können Sie gedroppte Items direkt am Boden untersuchen, ohne Sie dafür erst aufheben zu müssen.

BLICK INS OPTIONSMENÜ „GAMEPLAY“

Das Optionsmenü verbirgt – vor allem im Reiter „Gameplay“ – einige nützliche Funktionen, die standardmäßig deaktiviert sind. Schalten Sie sie ein!



◀ Zusätzlich zu den Lebensbalken von Monstern (siehe Tipp rechts) können Sie auch noch die Lebenspunkte der Feinde in Zahlen einblenden.

Auf niedrigen Levelstufen zwar unwichtig ist diese Option ab der dritten Schwierigkeitsstufe „Hölle“ ein Muss: Wenn Sie hier ein Häkchen setzen, werden über allen Monstern nach dem ersten Angriff rote Lebensbalken eingeblendet. Sehr praktisch, wenn Sie es mit einer harten Champion-Gruppe zu tun bekommen!

Die erweiterten Tooltipps sind standardmäßig deaktiviert, dann lassen sie sich nur mit gedrückter Strg-Taste einblenden. Nur: Warum überhaupt darauf verzichten? Also gleich ein Häkchen gemacht! Die erweiterten Tooltipps verraten wichtige Zusatzinfos zu Ihren Talenten – für eine sorgfältige Charakterplanung unverzichtbar.

Wer hier ein Häkchen macht, bekommt jede Form von Lebenspunktegewinn mit grünen Zahlen über der Spielfigur angezeigt. Das ist zwar nicht hübsch, kann aber praktisch sein, wenn Sie einen neuen Build oder Ausrüstung mit Lebenspunkteabsaugung testen wollen.

Vor allem auf höheren Stufen wertvoll: Wenn „Verteidigungsnachrichten anzeigen“ aktiviert ist, bekommen Sie über Ihrer Spielfigur stets eine Meldung, wenn zum Beispiel Schaden abgeblockt oder einem Angriff ausgewichen wurde.

Nervt es Sie, dass die Namen von Items nach dem Droppen 10 Sekunden lang angezeigt werden? Dann machen Sie das Häkchen bei „Gegenstandsnamen immer anzeigen“ weg und wählen Sie im Menüpunkt darunter „Beim Drücken anzeigen“. Nun funktioniert's so wie in **Diablo 2**: Beutenamen werden nur beim Drücken der Alt-Taste eingeblendet.

▶ Die wichtigste Einstellung im gesamten Optionsmenü: Erst wenn der Wahlmodus aktiviert ist, können Sie ihre Talente wirklich frei auf alle Tasten verteilen. Standardmäßig gibt **Diablo 3** sonst streng vor, auf welcher Taste eine bestimmte Fähigkeiten-Kategorie liegen muss.

ten Chat der Name des Gegenstands eingefügt. Diesen Namen brauchen Ihre Gesprächspartner dann nur noch anklicken, um alle Details des Items bestaunen zu können.

BEGLEITER UMTRAINIEREN

Simpel: Sie können Ihre NPC-Begleiter – Templer, Verzauberin und Schurke – jederzeit umtrainieren, Ihnen also andere Fähigkeiten zuweisen, falls Sie mit ihrer ersten Talentauswahl unzufrieden sind. Einfach einen Rechtsklick auf das Kopf-Symbol (links oben im Bild) Ihres angeheuerten Begleiters machen, „Neu ausbilden“ auswählen – und fertig.

KEINE LAUFWEGE DANK DER BANNER

Banner sind eine großartige Erfindung, um die Laufwege für den Spieler möglichst gering zu halten, sobald man sich in einer Gruppe befindet. Ganz simpel: In der Stadt sind alle Banner Ihrer Gruppenmitglieder um den Wegpunkt herum verteilt. Sobald Sie ein Banner anklicken, reisen Sie blitzschnell und ohne Umwege direkt zu dem jeweiligen Spieler. Einfacher geht's nicht.

FRAMERATE ANZEIGEN LASSEN

Sie wüssten gerne, mit wie vielen Bildern pro Sekunde (fps) das Spiel überhaupt läuft? Drücken Sie im laufenden Spiel einfach die Tastenkombination Strg + R – danach wissen Sie's.

BESSERE DROP-CHANCEN DANK BEGLEITER

Die Beutejagd ist ein treibender Faktor in allen Diablo-Spielen. Darum ist der Magiefundbonus ein so wichtiger Wert für hochstufige Spieler. Dazu ein kleiner Tipp: Falls Sie alleine unterwegs sind und nur einen NPC-Begleiter haben, legen Sie denen ruhig auch Gegenstände an, die den Magiefundwert erhöhen! Denn ein Teil dieses Werts wird auf Ihren eigenen Magiefundbonus draufgerechnet. In Gruppen funktioniert das natürlich etwas anders, denn da gibt's nunmal keine NPC-Begleiter. In Gruppen wird der Magiefundwert aller Spieler addiert und dann durch die Menge der Spieler geteilt. Dieser Durchschnittswert gilt dann für alle Spieler, bis sich die Gruppe wieder auflöst.

GETEILTE TRUHE

Die Lagerkiste in der Stadt ist nicht nur praktisch und angenehm groß, sie ist auch eine sogenannte „shared stash“, also eine „geteilte“ Truhe. Das bedeutet: Was immer Sie dort reintun, steht nicht nur einem Helden, sondern allen Charakteren Ihres Accounts zur Verfügung! Wenn Sie also mit einem Helden beispielsweise einen Rubin in die Kiste legen, dann werden Sie diesen Stein

SCHWIERIGKEITSGRADE

Diablo 3 ist in vier Schwierigkeitsstufen unterteilt. Wer nur die erste Stufe spielt, bekommt einige Features nicht zu Gesicht.

NORMAL ☠

- Für Level 1 bis ungefähr Level 30
- Die Übungsphase: Sie lernen Ihre Klasse kennen, experimentieren mit den Handwerkern.
- Handwerker erreichen maximal Stufe 5
- Edelsteine droppen bis Stufe „Makellos"
- Auf Level 30 sind alle aktiven und passiven Talente freigeschaltet, aber nicht alle Runen.

ALPTRAUM ☠☠

- Für Level 30 aufwärts bis ungefähr Level 50
- Elitegegner können neue Verzauberungen besitzen, zum Beispiel „Arkan".
- Höhere Monsterlevel und höhere Item-Level
- Neue Item-Typen und hochstufigere Juwelen
- Gegenstände können Boni auf Widerstände haben, zum Beispiel gegen Elementarmagie.
- Sie finden Buchseiten, mit denen Sie Schmied und Juwelier weiter aufleveln können.
- Schmied und Juwelier benötigen pro Herstellung mehr Gold und dazu auch Buchseiten.
- Zerlegte Items hinterlassen neue Rohstoffe für hochstufigere Schmied-Rezepte.

HÖLLE ☠☠☠

- Ab Level 50 bis Stufe 60
- Legendäre- und Set-Items droppen häufiger
- Elitegegner können weitere Verzauberungen wie beispielsweise „Lebensband" haben
- Neue Gegenstandstypen mit besseren Werten und frischem Look, außerdem hochstufigere Edelsteine bis „Makellos quadratisch".
- Items können nun Eigenschaften besitzen, die gezielt die Fertigkeit einer Klasse verbessern
- Es droppen Folianten, die Sie zum weiteren Aufleveln Ihrer Handwerker benötigen.
- Es droppen Handwerksrezepte, mit denen der Schmied neue Items herstellen kann.
- Elite-Gegner haben nun einen „Enrage-Timer", der nach einigen Minuten aktiv wird und den Kampf dann bockschwer macht.
- Widerstände gegen Elementarschaden werden wichtiger um zu überleben. Vitalität und Rüstungswert allein reichen oft nicht aus.
- Auf Level 60 sind alle Runen freigeschaltet.
- Neue Rohstoffe für zerlegte Items
- Ab Level 60: Stapelbarer Nephalem-Buff nach einem Sieg über Elitegegner, der die Drop-Chance magischer Beutestücke stark erhöht.

INFERNO ☠☠☠☠

- Nur für Spieler ab Stufe 60. Es wird schwer!
- Monster haben höhere Level als der Spieler selbst. Im Inferno Akt 1 haben sie Stufe 61, in Akt 2 Stufe 62 und in Akt 3 und 4 ist es Stufe 63. Das gilt auch für die Stufen der Items – die beste Beute wartet im vierten Akt von Inferno!
- Widerstände gewinnen weiter an Bedeutung
- Es droppen Folianten der Geheimnisse, um Handwerker auf ihre Maximalstufe zu bringen.
- Neue Item-Typen und Schmied-Rohstoffe.
- Juwelen lassen sich bis zur Maximalstufe „glänzend sternförmig" verschmelzen.

auch mit all Ihren anderen Charakteren in der Truhe vorfinden – unabhängig vom dem Levelunterschied. Auch der Goldschatz wird zwischen allen Charakteren Ihres Accounts geteilt. Das Gleiche gilt auch für den Fortschritt der Handwerker: Wenn Sie beispielsweise den Schmied um eine Stufe aufwerten, so wird er fortan für all Ihre Charaktere diesen Level haben.

HEILBRUNNEN MIT COOLDOWN

Heilbrunnen wirken zwar erst mal unspektakulär, sind in **Diablo 3** aber viel nützlicher als in den Vorgängerspielen. Der einfache Grund: Nachdem Sie einen Brunnen benutzt haben, brauchen Sie nur 30 Sekunden lang warten, schon ist die Schale wieder mit Lebenssaft gefüllt! Das ist besonders praktisch in manchen Bosskämpfen: In den Arenen von dem Schlächter (Endboss Akt 1) und **Diablo** (Endboss Akt 4) befinden sich jeweils zwei dieser Brunnen. Das bedeutet, theoretisch können Sie in diesen Bosskämpfen alle 15 Sekunden Ihre Lebenspunkte komplett auffüllen.

WAS IST DER „MUT DER NEPHALEM"- BUFF?

Ab Stufe 60 erhalten Sie für erlegte Elitegegner (das sind die blauen und gelben Monster) einen Buff namens „Mut der Nephalem". Der Effekt steigert Ihren Magiefundbonus um satte 15 Prozent und ist fünffach stapelbar – wer also weitere Elitegegner erledigt, kann einen Bonus von 75 Prozent einstreichen. Das ist ideal, um bei den großen Bossgegnern am Ende der vier Akte besonders viel Beute abzusahnen. Der Nephalem-Buff ist für 30 Minuten aktiv, erlischt aber, wenn Sie sich ausloggen oder Ihre Talentauswahl ändern. Blizzard hat diesen Buff eingebaut, damit die Spieler ab Level 60 sich nicht nur die Zeit damit vertreiben, ausschließlich die großen Bossgegner am Ende eines Aktes zu bekämpfen, sondern damit, sich vor allem in die normalen Spielgebiete zu stürzen. Daher dient der Nephalem-Buff als Belohnung für all jene, die sich fleißig auf die Suche nach seltenen Gegnern und Champion-Gruppen machen.

TASTE FÜR BEWEGUNGEN

Auch wenn wir diese Funktion nie wirklich genutzt haben, scheint sie einigen Spielern gute Dienste zu leisten: Wenn Sie möchten, können Sie im Optionsmenü unter „Tastenbelegung" eine Taste definieren, die fortan nur noch für Bewegungskommandos Ihres Helden zuständig ist. Im Gegensatz zu einem normalen Klick mit der linken Maustaste sorgt diese Funktion also dafür, dass der Held sich ausschließlich bewegt, ohne dabei versehentlich einen Angriff oder eine andere Aktion auszulösen. Das kann hilfreich sein, wenn man beispielsweise aus einer großen Gegnergruppe flüchten möchte. Standardmäßig ist für diese Funktion die V-Taste vorgesehen.

TRÄNKE PER SCHNELLAUSWAHL

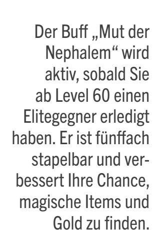
Falls Sie es leid sind, Ihre Heiltränke immer per Hand in den Quickslot zu ziehen, gibt's auch eine praktischere Lösung, und zwar ganz ohne das Inventar zu öffnen: Machen Sie einfach einen Rechtsklick auf das Heiltrank-Symbol in Ihrem Interface. Nun poppt ein kleines Fenster auf, das alle verfügbaren Tranksorten auflistet. Der Vorteil: So können Sie schwächere Tränke aufbrauchen und sich die starken Gebräue für schwere Bosskämpfe aufheben, ganz ohne dazu umständlich ins Inventar wechseln zu müssen.

BESONDERE HÄNDLER IN EREIGNISSEN

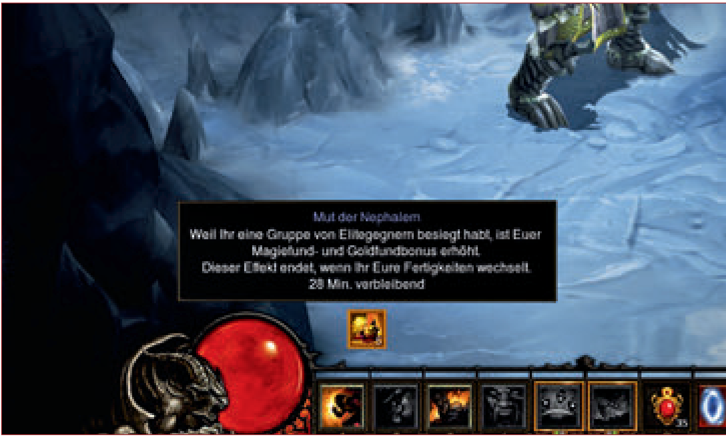
Mehrmals im Spiel kann es vorkommen, dass Sie während eines zufälligen Ereignisses auf NPCs treffen, die sich als Händler entpuppen, sobald Sie den Event gemeistert haben. Schauen Sie sich das Angebot dieser Händler sorgfältig an! Denn oft verkaufen diese unscheinbaren Figuren auch gute, gelbe Items, die im Auktionshaus wohl deutlich teurer ausfallen würden.

HÄNDLER MIT GUTEN TRÄNKEN

Ihnen sind die Tränke ausgegangen und Sie wollen sich deshalb Nachschub bei einem Händler besorgen? Dann geben Sie sich nicht mit minderwertigen Tränken zufrieden! Manche Händler verkaufen nämlich nur schwächere Gebräue, während andere schon das gute, hochstufige Zeug im Angebot haben. Ab Schwierigkeitsstufe Hölle sollten Sie Ihre Tränke im ersten Akt beispielsweise nur in der Taverne kaufen – denn der Schwankwirt hat dann bereits die starken runenverzierten Heiltränke im Sortiment.



Der Buff „Mut der Nephalem" wird aktiv, sobald Sie ab Level 60 einen Elitegegner erledigt haben. Er ist fünffach stapelbar und verbessert Ihre Chance, magische Items und Gold zu finden.



DIABLO 3

Eastereggs: Blizzards Seitenhiebe

Von: Felix Schütz

Eine kleine Auswahl der vielen Scherze, die Blizzard in Diablo 3 eingebaut hat.

Typisch Blizzard: Das Entwicklerteam ist dafür bekannt, in seine Spiele oft Gags und Anspielungen – sogenannte Easter Eggs – einzustreuen. Hier eine kleine Auswahl:

ENTWICKLERHÖLLE

Die Entwicklerhölle ist eine Gruft, die zufällig auf dem Friedhof der Verlassenen (Akt 1) auftauchen kann. Darin befinden sich Zombie-Gegner, welche die Namen einiger Blizzard-Mitarbeiter tragen. Sogar Jay Wilson, der Projektleiter von **Diablo 3**, ist hier ein einzigartiger Gegner. Wenn Sie ihn besiegen, gibt's dafür ein Achievement (Klöng!Klöng!) und ein neues Bannersymbol.

So finden Sie die Entwicklerhölle: Starten Sie das Spiel mit der Questreihe „Eine zerbrochene Krone" und suchen Sie den Friedhof ab. Normalerweise gibt's dort drei Eingänge. Wenn aber in einem seltenen Fall eine vierte Gruft zugänglich ist, dann ist dies der Weg in die Entwicklerhölle.

QUELL DER QUALITÄT

Der Quell der Qualität ist ein Brunnen, der zufällig im Abschnitt „Die Alten Ruinen" (Akt 1) erscheinen kann, meist aber erst ab Schwierigkeitsstufe Hölle. In dem Brunnen laufen eine Menge Zombies herum, die allesamt Namen von realen Blizzard-Mitarbeitern tragen, die in der Abteilung „Qualitätskontrolle" arbeiten.

HELM DES LICH KÖNIGS

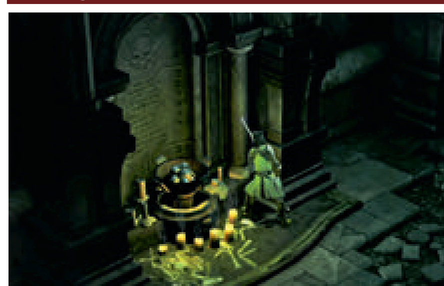


Im dritten Akt besteht die Chance, dass Sie in den Eisschlaghöhlen einen Helm entdecken. Dieser Helm gehört niemand Geringerem als dem Lich König – einem der bekanntesten Übeltäter aus Blizzards **Warcraft**-Reihe. Allerdings ist der Helm kein Gegenstand, den Sie mitnehmen können, er ist lediglich Teil der Umgebungsgrafik.

DAS SCHWARZSTEINBUCH

Im Spiel können mehrere einzigartige Buchseiten droppen, die angeblich Teile eines mysteriösen Schwarzsteinbuches sein sollen. Die Nummerierung dieser Papiere ergibt des Rätsels Lösung: Die Seiten tragen die Zahlen 4, 8, 15, 16, 23 und 42 – die gleichen symbolhaften Zahlen, um die sich die erfolgreiche TV-Serie **Lost** dreht. Die Seiten haben übrigens keine weitere Funktion.

ENTWICKLERNAMEN AN DEN WÄNDEN



In der Kathedrale im ersten Akt können Sie an einigen Stellen Inschriften an den Wänden entdecken. Wenn Sie die Ansicht nun heranzoomen, erkennen Sie: An den Wänden haben sich kurzerhand einige Grafiker des Entwicklerteams mit ihren Namen verewigt.

DER VERSTECKTE EINHORNLEVEL



Nein, es gibt keinen Kuhlevel in **Diablo 3**! Stattdessen haben die Entwickler das versteckte, knallbunte Areal „Grafschaft Launebach" in das Spiel eingebaut. Wie Sie diesen Ort erreichen und was Sie dafür alles tun müssen, verraten wir in einem eigenen Artikel auf Seite 192.

BASHIOK

Viele **Diablo**-Fans haben den Namen Bashiok in den letzten Jahren kennengelernt. Es ist der Nickname von Micah Whiple, einen von Blizzards bekanntesten Community Managern, der sich häufig in den offiziellen Foren zu Wort meldet, Neuigkeiten verkündet, Spieldetails verrät und mit den Fans diskutiert. Auch Bashiok wurde im Spiel verewigt: Ein einzigartiger Elitegegner mit seinem Namen kann im zweiten Akt in der Oase von Dahlgur auftauchen.

KAUDERWELSCHSTEIN

Der Kauderwelschstein ist eines von mehreren Items, die Sie sammeln müssen, um den Zugang zum geheimem Einhornlevel zu öffnen. Der Stein selbst ist allerdings schon ein Easter Egg an sich. Im Tooltip wird der Stein so beschrieben: „Redseliger Edelstein. Ihr habt ein gesteigertes Redebedürnis." Und dahinter der Vermerk: „Er scheint aktiv zu sein, aber das ist schwer zu sagen." Der Stein ist eine Anspielung auf das sogenannte Chat-Juwel, das viele **Diablo 2**-Fans jahrelang beschäftigte. Es handelt sich dabei um ein violettes Juwel, das man im Chatfenster von **Diablo 2** anklicken konnte. Dann blendete es den Hinweis ein, es sei aktiviert oder deaktiviert worden. Viele **Diablo 2**-Fans vermuteten daher, das Juwel erfülle einen hochspannenden, geheimen Zweck. In Wahrheit ist der Stein völlig nutzlos, sorgte aber für langanhaltenden Gesprächsstoff. Deshalb trägt der violette Kauderwelschstein von **Diablo 3** auch den ergänzenden Hinweis, dass er die Spieler redseliger mache.

DER HORADRISCHE HAMBURGER



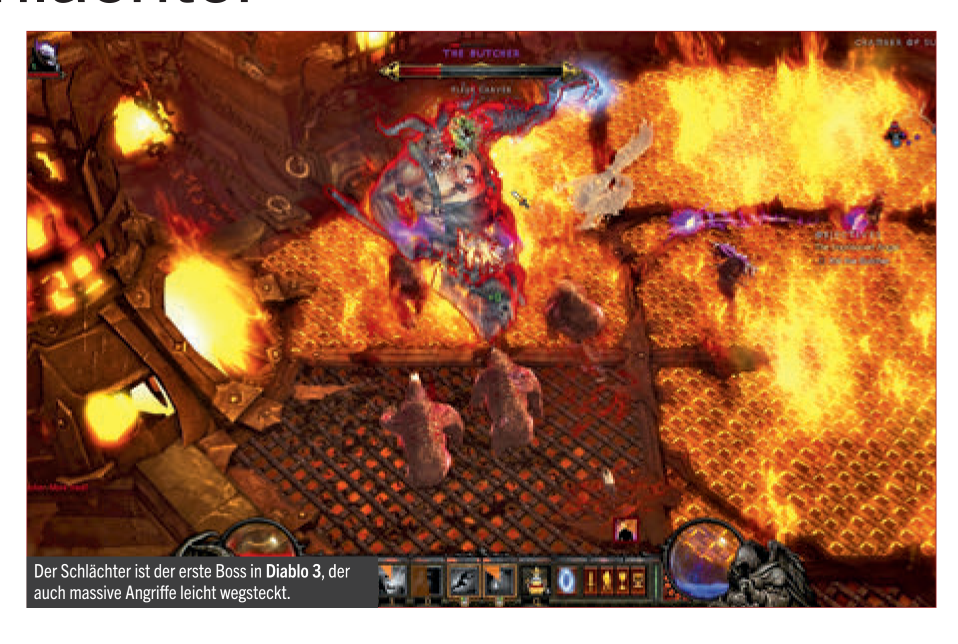
Ein legendärer Dolch, den Sie im Einhornlevel (mehr dazu auf Seite 192) finden können. Das Ding heißt Hamburger, sieht auch so aus und hat schauerliche Kampfeigenschaften – witzig und vollkommen nutzlos. Es gibt zudem einige Gegenstände, die Anspielungen auf Spiele und Filme enthalten. Die Waffe „Der dreihundertste Speer" beispielsweise ist natürlich ein Seitenhieb auf den Film **300**. ❑

DIABLO 3

Akt 1: Der Schlächter

Von: Felix Schütz/Christian Walter

Der robuste Fleischklops kämpft in einer brennenden Arena – ein vergleichsweise simples Gefecht, bei dem man sich allerdings sputen muss!



Der Schlächter ist der erste Boss in **Diablo 3**, der auch massive Angriffe leicht wegsteckt.

Um den ersten Akt erfolgreich abzuschließen, müssen Sie gegen den Schlächter antreten. **Diablo**-Veteranen dürfte der Gegner aus dem ersten Teil bekannt sein, da war er noch als „The Butcher" bekannt. Der Schlächter ist ein Nahkämpfer, Zaubersprüche beherrscht er nicht. Dafür gibt's ein anderes Problem, das jeder Klasse gefährlich werden kann: der Fußboden! Er ist in sechs Bereiche unterteilt und aus jedem können zufällig Flammen herausschießen, die Schaden über Zeit verursachen. Je länger Sie mit dem Schlächter ringen, desto häufiger geht der Boden in Flammen auf. Das erschwert Ihnen vor allem das Kämpfen aus der Ferne, da Sie Ihren Helden ständig neu positionieren müssen. Ausrüstung mit hoher Feuerresistenz ist daher eine große Erleichterung. Im Gegensatz zu vielen anderen Bossen beschwört der Schlächter keinerlei Dienerkreaturen – das macht den Kampf zwar überschaubar, allerdings spawnen so auch kaum Heilkugeln. Fähigkeiten, die nur bei Gegnergruppen ihre volle Wirkung entfalten, können Sie hier getrost weglassen. Wählen Sie stattdessen Talente aus, die möglichst viel Schaden in kurzer Zeit anrichten.

DER „ENRAGE-TIMER" BEIM SCHLÄCHTER

Der Kampf gegen den Schlächter ist simpel aufgebaut, da seine Attacken berechenbar sind. Doch die Sache hat einen Haken: Nach etwa drei Minuten Kampfzeit – viele Spieler sprechen hier vom „Enrage-Timer" – beginnen *alle* Bodenabschnitte zu brennen. Fluchtmöglichkeiten gibt's dann praktisch nicht mehr. Viele Helden segnen hier das Zeitliche, allenfalls hohe Feuerresistenzen und starke Heilfähigkeiten (zum Beispiel durch Lebensabsaugung) können dann noch das Schlimmste verhindern.

HEILUNG IM KAMPF

Für Notfälle gibt's zwei Heilbrunnen in der Arena. Kaum zu übersehen, stehen beide im oberen Teil des Levels, jeweils einer links und einer rechts am Rand. Nicht vergessen: Nach einem 30-sekündigen Cooldown wird ein benutzter Brunnen automatisch wieder mit Lebenssaft gefüllt!

DIE ANGRIFFE DES SCHLÄCHTER-DÄMONS

Barbaren und Mönche dürften die normalen Nahkampfangriffe des Schlächters recht locker aushalten. Der Mönch sollte aber möglichst eine Position hinter dem Schlächter einnehmen, um frontalen Angriffen zu entgehen. Wenn der Wächter kurz auf und ab hüpft, kündigt das einen seiner kräftigen Hiebe an – ausweichen! Befinden Sie sich außerhalb seines Nahkampfradius, benutzt der Schlächter einen Enterhaken: Mit einer Kette schlägt er entweder in einem gefächerten Bereich vor sich zu oder aber er zieht einen einzelnen Helden zu sich heran. Das Problem ist hier nicht der Schaden, sondern der sekundenlange Betäubungseffekt, den ein Treffer der Kette verursacht. Im schlimmsten Fall stehen Sie also nicht nur wehrlos auf brennendem Boden, sondern sind noch dazu den Schlägen des Schlächters ausgesetzt – also weichen Sie der Kette möglichst aus!

Die gefährlichste Fähigkeit des Schlächters ist „Raserei", die er aber zum Glück deutlich ankündigt: Der Bossgegner lässt einen Schrei los, glüht dann in grellem Orange und eine „Feuerspur" erscheint. Diese Spur zeigt die Richtung an, in welche das Monster losstürmen wird. Natürlich müssen Sie diesem mächtigen Angriff ausweichen, selbst wenn Sie dafür kurz in einen brennenden Bereich rennen müssen. „Raserei" hat aber auch einen Vorteil für den Spieler: Der Schlächter flitzt so ungestüm drauflos, dass er mit dem Kopf gegen die Wand donnert und danach für einen Augenblick betäubt ist. Der perfekte Zeitpunkt, um ihn anzugreifen oder Lebensenergie an einem Brunnen zu tanken!



Auf kurze Distanz nutzt der Schlächter seine gefächerte Kette, um Ihren Helden zu betäuben oder zu sich heranzuziehen.

Akt 2: Belial

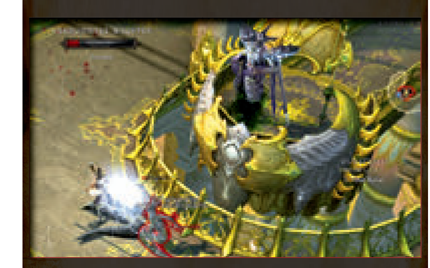


Am Ende des zweiten Akts treffen Sie auf Belial, eines der sieben dämonischen Übel.

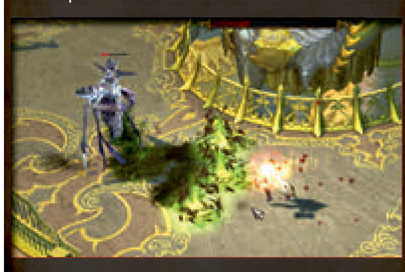
KAMPFPHASEN

Belial ist ein Meister der Illusion. In den ersten beiden Kampfphasen macht er noch einen unscheinbaren Eindruck – bis zu Phase 3 ...

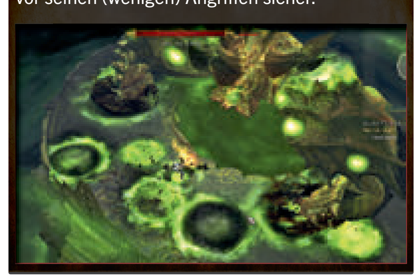
PHASE 1: Zunächst sind Sie damit beschäftigt, Belials Schergen abzuwehren – eine leichte Aufgabe. Sobald Sie genug Schlangenwesen erschlagen haben, beginnt die zweite Stufe des Kampfes.



PHASE 2: Belial greift in den Kampf ein, beschwört aber weiterhin Dienerkreaturen. Ihr Job: Belials Lebenspunkte auf etwa 20 Prozent reduzieren.



PHASE 3: Belial mutiert zum Riesendämon, ab hier ist man in der gesamten Arena nicht mehr vor seinen (wenigen) Angriffen sicher.



Vorsicht: In der dritten Kampfphase mutiert der Herr der Lügen zu einem riesigen Dämon.

Am Ende des langen, zweiten Aktes wartet Belial – einer der beiden letzten verbliebenen Dämonenfürsten aus der Hölle. In dieser Schlacht müssen Sie mehrere Kampfphasen überstehen, einen Überblick gibt's im Extrakasten rechts. Vorsicht: Im Gegensatz zur Arena des Schlächters haben Sie diesmal viel weniger Bewegungsspielraum – Sie werden also Treffer wegstecken müssen, hohe Vitalitätswerte sind daher Pflicht. Ein weiteres Problem: Das Kampfareal besitzt keinerlei Heilbrunnen! Sie sind diesmal also voll auf Ihre Tränke, Heilfähigkeiten und natürlich auf Heilsphären angewiesen. Anders als der Schlächter beschwört Belial mehrmals Dienerkreaturen aufs Schlachtfeld, die oft die dringend benötigten Heilkugeln hinterlassen. Außerdem sind Boni auf Lebensabsaugung sehr nützlich.

DIE ERSTEN ZWEI PHASEN

Zu Beginn entsendet Belial nur einige Dienerkreaturen, anstatt sich selbst in den Kampf zu stürzen. Hier hilft es, Gegnergruppen zu verlangsamen oder ein Pet zu haben. Andernfalls müssen Sie klassisch „kiten" – also davonlaufen und während der Flucht ein wenig Schaden an den Verfolgern machen. Diese Kampfphase sollte Ihnen aber noch keine Probleme bereiten – falls doch, ist Ihre Ausrüstung vermutlich nicht gut genug für diesen Kampf! Sobald alle Dienerkreaturen besiegt sind, greift der Herr der Lügen in die Schlacht ein. Hier beginnt Phase 2.

Belials Hauptangriff besteht aus drei grünen Feuerbällen. Fernkämpfer weichen denen locker aus, Nahkämpfer hingegen müssen hier mit Schaden rechnen. Parallel beschwört Belial mehrere Dienerkreaturen – die Schwierigkeit liegt darin, den Bossgegner zu verletzen und dabei seinen Helfern zu widerstehen. Wer alleine spielt, hat keine Wahl – zuerst müssen einige Diener weg, erst dann ist Belial an der Reihe. In Gruppen hingegen kümmern sich Fernkämpfer vorrangig um Belial, während Nahkämpfer die kleineren Gegner in Schach halten. Barbaren nutzen hierfür etwa „Seismisches Schmettern". Denken Sie auch daran, die Heilkugeln aufzuheben, denn das heilt die komplette Gruppe auf einen Schlag. Bei so vielen Feinden auf engem Raum ist es zudem sinnvoll, die Horden mit Zaubern zu verwirren – der Hexendoktor leistet hier gute Dienste.

PHASE DREI – BELIALS WAHRE GESTALT

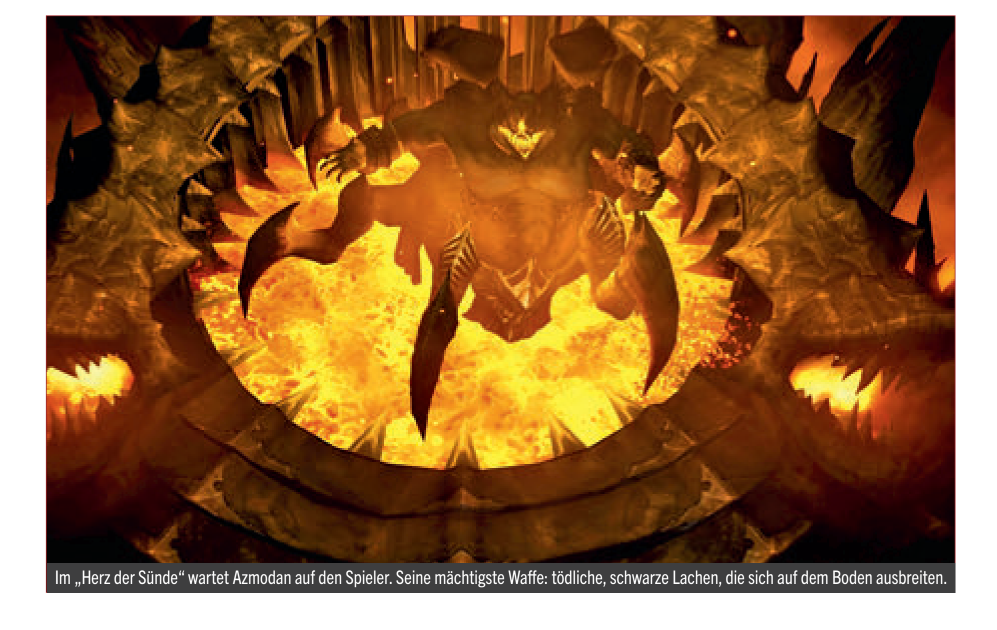
Sobald Belial nur noch etwa 20 Prozent seiner Lebenspunkte übrig hat, beginnt Phase 3. Belial verwandelt sich in einen riesigen Dämon, dessen Angriffsfläche sich über den gesamten Balkon verteilt – das heißt, Sie können von allen Seiten bequem auf die Kreatur einprügeln, allerdings trifft Sie der Dämon ebenso mit Leichtigkeit.

Belial verwendet vorrangig schnelle Schlagattacken, die sich aber immerhin durch grüne Kreise am Boden andeuten, daher lässt sich diesen Angriffen gut ausweichen. Beachten Sie aber, dass die Kreise nicht den Angriffsradius von Belials Klauen widerspiegeln – weichen Sie den grünen Kreisen besser großzügig aus. Wenn der Herr der Lügen tief Luft holt, bewegen Sie Ihren Charakter idealerweise an ein Ende des Balkons, denn dann stößt Belial einen Giftatem im Halbkreis aus. Keine Panik, falls Sie doch mal getroffen werden, der Schaden dieses Angriffs ist nicht allzu hoch.

Richtig gefährlich wird es, wenn Belial seine beiden Arme in den Boden rammt. Dann erscheinen großflächig grüne Kreise auf dem Balkon, die kurz darauf in schwere Giftexplosionen münden. Wenn Sie defensive Fähigkeiten (etwa „Diamanthaut" des Zauberers oder „Gleichmut" des Mönchs) besitzen, ist jetzt der Zeitpunkt, sie einzusetzen. Rennen Sie aber nicht einfach wild drauflos – bleiben Sie stehen, warten Sie, bis die grünen Kreise unter Ihnen sind, weichen Sie kontrolliert und überlegt aus. Tipp: Während dieser Attacke entstehen oft Lebenskugeln vor Belials Kopf. Falls Sie noch fit genug sind, heben Sie sich einige der Kugeln für später auf!

Akt 3: Azmodan

Azmodan ist träge, setzt aber starke Kampfzauber ein und überzieht die Kampfarena regelmäßig mit todbringenden Pfützen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie überleben!



Im „Herz der Sünde“ wartet Azmodan auf den Spieler. Seine mächtigste Waffe: tödliche, schwarze Lachen, die sich auf dem Boden ausbreiten.

Wie beim zweiten Aktboss Belial finden Sie auch in Azmodans Kammer leider keine Heilbrunnen. Immerhin: Azmodans Arena ist riesig, Sie haben diesmal also mehr als genug Platz zum Ausweichen – und den werden Sie auch brauchen. Außerdem sind vier riesige Ketten durch den Level gezogen, hinter denen Sie Deckung suchen können, wenn es im Kampf zu brenzlig werden sollte.

Da Azmodan verschiedenste Angriffe einsetzt, lässt sich eine einzelne Resistenz kaum empfehlen – legen Sie besser Ausrüstung an, die gleich alle Elementarangriffe abschwächt.

DIE RUHIGE EINGANGSPHASE

Hohe Mobilität ist im Kampf gegen Azmodan für alle Klassen sinnvoll – nutzen Sie Ihre Ausweichfertigkeiten! Azmodans Angriffe häufen sich, je mehr Lebenspunkte er verloren hat. Die ersten beiden Angriffe des Dämons sind „Kugel der Vernichtung“ und „Fallende Leichen“; beiden lässt sich gut ausweichen.

Die Kugel der Vernichtung ist ein Feuerball, der Ihren Helden zielsuchend verfolgt und beim Aufprall in einem kleinen Radius massiven Schaden verursacht. Da die Kugel recht langsam ist, sollte Ihnen genug Zeit bleiben, um davonzulaufen – auch hier kann es nützlich sein, hinter einer der Ketten Deckung zu suchen. Wer nicht flüchten, sondern kämpfen will, muss zwangsläufig hohe Feuerresistenzen besitzen, andernfalls sind die Treffer der Kugel für die meisten Helden einfach zu hart.

Bevor Azmodan „Fallende Leichen“ einsetzt, werden Sie mit einem großen roten Ring auf dem Boden vorgewarnt. Logisch, dass Sie da ausweichen müssen – sonst werden Sie von herunterfallenden Kadavern verletzt.

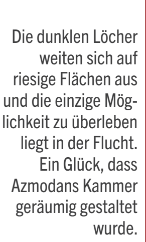
PHASE 2: AZMODANS VERSTÄRKUNG

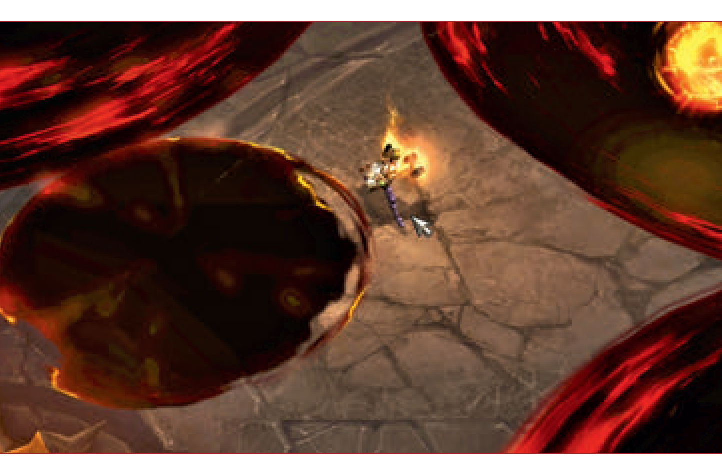
Sobald Azmodan ein Viertel seiner Lebenspunkte verloren hat, nutzt er zwei weitere Attacken. Eine davon ist ein Energiestrahl, den der Dämon über kurze Distanzen aus seinen Augen schießt. Nahkämpfer sollten hier aufmerksam sein und gegebenenfalls ihre Position wechseln. Fernkämpfer nehmen einen großen Abstand zu Azmodan ein, um erst gar nicht in den Strahl zu geraten. Wichtig für Barbaren und Mönche: Nach einigen Nahkampftreffern setzt Azmodan eine Rückstoß-Attacke ein, die Helden verletzt und einige Meter zurückwirft.

Von Zeit zu Zeit beschwört Azmodan Portale, durch die fortwährend Dämonen in die Arena stürmen. Wenn Sie die Portale nicht schnell ausschalten, sehen Sie sich schnell einer Übermacht gegenüber. Praktisch: Die Tore werden auf der kleinen Übersichtskarte angezeigt, damit müssen Sie die Arena nicht erst umständlich absuchen. Als Einzelspieler mit NPC-Begleiter sollten Sie von Azmodan ablassen und den Kriegernachschub unterbinden. Eine Koop-Gruppe hingegen teilt sich auf – einige Spieler halten Azmodan in Schach, die anderen kümmern sich um die Portale. Allerdings kann es sinnvoll sein, zumindest ein Portal stehen zu lassen, zumindest für einen kurzen Moment. Denn Azmodans Diener sind eine gute Quelle für Heilkugeln – tanken Sie also bei Bedarf etwas Lebenskraft, bevor Sie das letzte Portal zerstören.

AZMODANS SCHWARZE PFÜTZEN

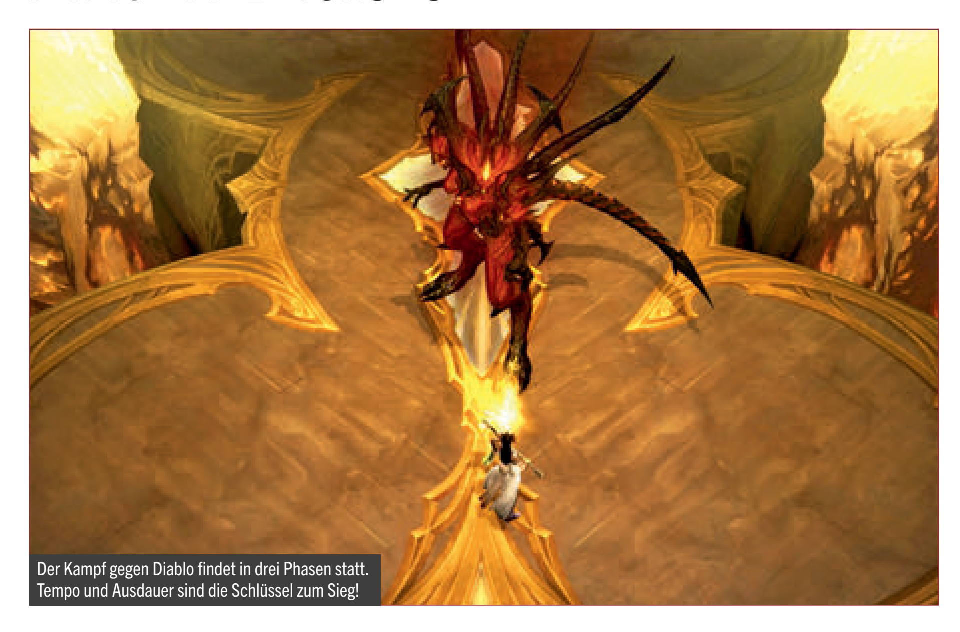
Nach etwa der Hälfte des Kampfes beschwört Azmodan sich ausbreitende, schwarze Pfützen auf dem Boden, die massiven Schaden verursachen. Diese dunklen Lachen überlappen sich sogar und fügen Ihrem Charakter kontinuierlich Schaden zu. Da bleibt Ihnen keine andere Wahl, als die Beine in die Hand zu nehmen und eine freie Fläche zu suchen, bis die schwarzen Pfützen verschwinden – der richtige Moment, um defensive Fähigkeiten zu nutzen.





Die dunklen Löcher weiten sich auf riesige Flächen aus und die einzige Möglichkeit zu überleben liegt in der Flucht. Ein Glück, dass Azmodans Kammer geräumig gestaltet wurde.

Akt 4: Diablo


Der Kampf gegen Diablo findet in drei Phasen statt. Tempo und Ausdauer sind die Schlüssel zum Sieg!

Das oberste Übel hat jede Menge Tricks drauf – der härteste Bossgegner im Spiel!

In Diablos Arena finden Sie zwei Heilbrunnen. Diese dürfen Sie in der ersten und dritten Kampfphase verwenden, nicht aber in der zweiten. Bedeutet: Hier brauchen Sie genügend Heilfähigkeiten, denn das Gefecht wird zermürbend! Ganz wichtig: Der Kampf gegen Diablo ist der einzige, in dem Solo-Spieler keinen NPC-Begleiter mitnehmen dürfen! Wenn Ihre Skillung also darauf basiert, dass beispielsweise der Templer für Sie tankt, müssen Sie Ihre Talentauswahl nun zwingend ändern.

In Phase 1 und 3 befinden sich zwei riesige Kristalle im Level, die kurzzeitig Schutz vor Diablos Fernangriffen bieten. Warten Sie dort aber nie zu lange, denn Diablo kann sich blitzschnell teleportieren und erreicht Sie also auch in Ihrer Deckung. Kämpfen Sie lieber an den beiden Außenbereichen und keinesfalls in der Mitte, denn dort können Sie kaum ausweichen!

Diablo verwendet Feuermagie, entsprechende Resistenzen sind also eine gute Wahl. Da er aber keine Diener beschwört, sollten Sie Talente einsetzen, die schnell viel Schaden an Einzelzielen verursachen, bevor Sie wieder in Deckung gehen.

PHASE 1: DIE AUFWÄRMRUNDE

Zu Diablos Standardrepertoire gehört das „Aufstampfen“. Dabei entstehen mehrere Feuerbälle, die kreisförmig von Diablo wegfliegen. Nahkämpfer können der Attacke nur schwer ausweichen, Fernkämpfer hingegen haben ein leichtes Spiel. Hin und wieder hebt Diablo seine Arme, dann schießt er einen konzentrierten Feuerball auf Sie. Ausweichen! Dort, wo die Flammenkugel ihr Ziel erreicht, entsteht ein Ring aus Feuer.

Diablos nervigste Attacke heißt „Knochenkäfig“. Sobald dunkle Flecken am Boden erscheinen, müssen Sie in Bewegung bleiben! Ansonsten ist Ihr Charakter gefangen – dann teleportiert sich Diablo sofort zu Ihrem handlungsunfähigen Helden, wirft ihn zu Boden und verpasst ihm den Schwächungszauber „Fluch der Zerstörung“, der Ihrem Helden und auch Ihrer ganzen Gruppe für ein paar Sekunden zusetzt. Meist beschwört Diablo fünf Käfige nacheinander, in späteren Phasen können es auch mehr sein.

PHASE 2: IN DER SCHATTENWELT

Sobald Diablo etwa 40 Prozent Lebenskraft verloren hat, werden Sie in eine andere Arena teleportiert. Hier gibt's keine Heilbrunnen, zudem sind Diablos Knochenkäfige auf dem dunklen Untergrund schwerer auszumachen. Zusätzlich erzeugt Diablo nun Schattenklone, die zwar Spiegelbilder Ihres Helden sind, aber auch alle andere Talente der jeweiligen Klasse nutzen können. Schattenklone haben weniger Lebenspunkte als Sie und müssen besiegt werden, bevor Diablo wieder erscheint.

PHASE 3: DIE FINALE SCHLACHT

Wenn Diablos Schatten besiegt ist, geht's für Sie zurück in die Arena von Phase 1. Machen Sie sich aber auf einen enormem Tempowechsel gefasst: Diablo ist nun schneller und führt seine Attacken viel häufiger aus. Außerdem setzt Diablo die Fähigkeit „Blitzatem“ ein, die im Bereich von 180° vor ihm extrem viel Schaden anrichtet – viele Helden halten kaum einen Treffer aus. Die sicherste Position in diesem Moment ist seitlich oder hinter dem Bossgegner – Fluchtfähigkeiten sind hierbei hilfreich. Während der letzten Schlacht gegen Diablo nutzt der Dämon auch verschiedene Schwächungszauber. Manche Effekte halten 15 Sekunden lang an und kommen recht unvermittelt – achten Sie auf die kleinen Icons über Ihrer Talentleiste, dort werden Debuffs angezeigt. Wenn Ihr Held etwa von einem Feuerring getroffen wird, erleidet er Feuerschaden über Zeit. „Fluch der Seelenqualen“ hingegen vermindert Ihre Lebenspunkteregeneration – dagegen können Sie wenig unternehmen, darum ist es besonders wichtig, mobil zu bleiben, den Knochengefängnissen auszuweichen und beide Heilbrunnen abwechselnd zu nutzen. Der Kampf wird nicht schwieriger, je länger er dauert – also bringen Sie Zeit mit. ❑

KAMPFPHASEN

Auch der Kampf gegen Diablo findet in drei langen Phasen statt. Besonders die zweite ist hart, da hier keine Heilbrunnen zur Verfügung stehen.

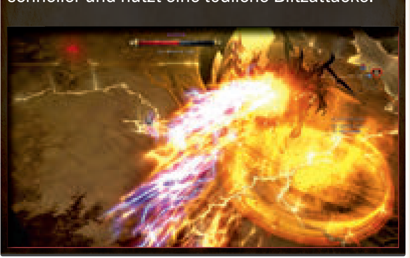
PHASE 1: Diablo legt mit heftigen Angriffen, Knochengefängnissen und Teleportationsfähigkeiten los. Noch kämpfen Sie auf dem Kristallbogen – dort gibt's viel Platz und zwei Heilbrunnen.



PHASE 2: Hier kämpfen Sie in einer Schattenwelt ohne Heilbrunnen. Gefährlich: Diablo erscheint als tödlicher Doppelgänger Ihres Helden.



PHASE 3: Zurück im Kampfareal aus Phase 1 geht's nochmals zur Sache: Diablo ist nun viel schneller und nutzt eine tödliche Blitzattacke.



DIABLO 3

Alle wichtigen Zwischenbosse im Überblick

Nicht nur die Endgegner, sondern auch die Nebenbosse stellen eine Herausforderung dar.

Der Skelettkönig ist der erste Bossgegner in **Diablo 3**. Vielen Spielern ist er schon aus der monatelangen Beta bekannt.

Im Verlauf von **Diablo 3** treffen Sie nicht nur auf Monster, Dämonen und Untote, sondern auch auf eine Vielzahl robuster Zwischenbosse. Diese Gegner stellen wichtige Kämpfe im Spielverlauf dar und sind nicht zufällig berechnet, sondern laufen nach einem fest vorgegebenen Schema ab.

IM KOOP SPIELT SICH'S LEICHTER

Als Gruppe mit realen Spielern schlagen Sie sich nicht nur leichter durch die Horden an Standardgegnern, sondern haben auch einen Vorteil gegenüber den Bossen, schon allein weil Sie einem NPC-Begleiter keine Befehle erteilen können, um etwa gezielt zu tanken oder zu heilen.

DIE NEUN WICHTIGSTEN ZWISCHENBOSSE

Es gibt Dutzende Zwischenbosse in **Diablo 3**. Wir haben die neun Biester ausgewählt, die unserer Ansicht nach am schwierigsten sind. Doch obwohl einige von ihnen harte Brocken sind, fallen die Kämpfe in der Regel leichter aus als gegen manche blaue oder gelbe zufällige Elite-Gruppe.




Der Skelettkönig

Der erste größere Bosskampf in Akt 1. Ein Tipp für Beutejäger: In diesem Areal gibt's jede Menge Krüge, die Gold und Gegenstände enthalten können. Unbedingt zerdeppern!

DIE VORBEREITUNG

Der Skelettkönig ist ein Nahkämpfer, der mit seinem Streitkolben viel Schaden austeilt. Außerdem ruft er öfters zwei Zurückgekehrte und vergessene Soldaten in den Kampf. Kurz darauf beschwört er nochmals vier Skelettkämpfer. Sie stehen dann bis zu acht Soldaten gegenüber, während er selbst auch auf dem Schlachtfeld tobt – Flächenangriffe sind hier die richtige Strategie. Praktisch: Die besiegten Skelette hinterlassen oft Heilkugeln. Bestimmte Resistenzen brauchen Sie hier eigentlich nicht, allenfalls Widerstände gegen physischen Schaden verbessern Ihre Überlebenschancen.

STELLUNG HALTEN

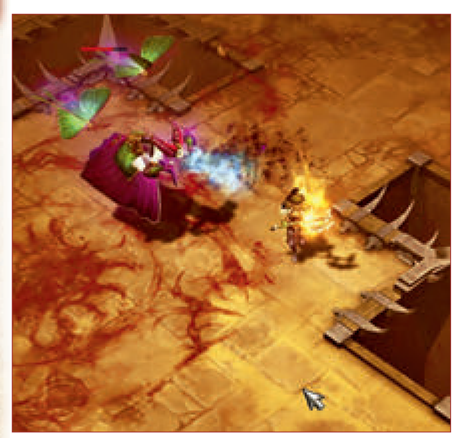
Barbaren und Mönche sind direkt im Schadensbereich des Königs, diese sollten den mächtigen Angriffen wie „Spalten“ oder „Wirbelwind“ ausweichen. Nehmen Sie schnell die beschworenen Skelette ins Visier, um Fernkämpfer zu schützen. Tipp: Versuchen Sie, den knochigen König in seine Horden zu lenken, während er „Wirbelwind“ nutzt – damit schaltet er seine Verbündeten selbst aus, dafür gibt's sogar ein Achievement! Da sich der Skelettkönig auch teleportieren kann, sollten Fernkämpfer in Bewegung bleiben, sobald der Bossgegner vom Schlachtfeld verschwindet, denn dann taucht er meist unvermittelt wieder auf.




So nah sollten Sie als Zauberer dem König der Untoten nicht kommen, da er ein schlagkräftiger Nahkämpfer ist.




Maghda



Im zweiten Akt müssen Sie Maghda verfolgen und ihrem schändlichen Treiben ein endgültiges Ende setzen.

Maghda ist zwar eine wichtige Figur in der Handlung von **Diablo 3**, doch im Kampf kommt sie etwas schwächlich daher. Schon früh im zweiten Akt darf man ihr ans Leder.

MAGHDAS TRICKS

Maghda fliegt flott in der Arena umher, das kann Nahkämpfer nerven – nutzen Sie also Talente, mit denen Sie schnell an den Feind herankommen. Maghdas Distanzangriff „Bestrafen“ können Sie etwa mit „Rauchwolke“ des Dämonenjägers ausweichen. Die Hexe schickt außerdem einen Schwarm von Insekten auf Sie los, die Ihren Helden verfolgen können. Auf kurze Entfernung nutzt Maghda den sogenannten „Mottenstaub“, damit spuckt sie Insekten auf Ihren Helden. Nahkämpfer sollten ein wenig Abstand halten und danach sofort wieder angreifen. Ähnlich wie der Skelettkönig tritt aber auch Maghda nicht alleine gegen Sie an: Sobald die Hexe jeweils ein Viertel Ihrer Lebenspunkte verloren hat, ruft sie Sklavendämonen herbei – anfangs sind das zwei Dämonen, später ruft sie drei und schließlich vier Diener herbei. Während dieser Zeit hüllt sich die Hexe in ein Kraftfeld, um für kurze Zeit immun gegen alle Angriffe zu sein. Bekämpfen Sie nun die Dienerkreaturen, damit Maghda ihren Schutz fallen lässt und wieder angreifbar wird. Außer ihrem Kraftfeld hat Maghda keinerlei Elementarwiderstände und Sie können sie mit allen Schadensarten vernichten.

Zoltun Kull

Der zweite Miniboss in Akt 2 führt zwei riesige, steinerne Wächter mit in die Schlacht. Beide sind zähe Brocken, da sie über sehr viele Trefferpunkte verfügen. Wir empfehlen zwar, erst die Wächter auszuschalten bevor Sie sich um Zoltun selbst kümmern, doch nötig ist das nicht – wer Zoltun Kull einfach direkt erledigt, bekommt dafür sogar ein Achievement! Fernkämpfer haben es leichter als ihre Nahkampf-Kollegen an der Front. Mit einer Guerillataktik sollten Barbaren und Mönche erst schnell und heftig angreifen und dann ebenso flink wieder verduften, da die Kolosse recht langsam zuschlagen – in dieser Zeit lassen Sie den Cooldown Ihrer Fertigkeiten abklingen. Zoltun Kull bleibt derweil natürlich nicht tatenlos auf einer Stelle stehen: Der Magier führt verschiedenste Zauber aus, unter anderem kann er sich teleportieren oder die Zeit mit einer Energieblase verlangsamen. Sie sollten darauf achten, wo seine „Energiestürme" auftauchen, und notfalls ausweichen.

NEUE TAKTIK ERWÜNSCHT

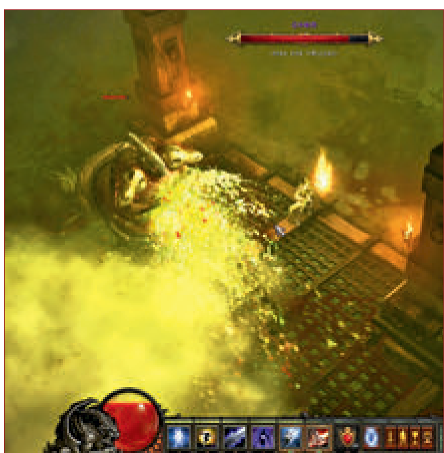
Steht Zoltun Kull erst mal alleine auf dem Schlachtfeld, verfolgen Sie ihn hartnäckig – im Nahkampf liegt seine Schwäche. Die meiste Zeit ist Kull daher in Bewegung und versucht, Ihren Angriffen zu entgehen. Dabei kann der dunkle Horadrim für eine kurze Dauer unsichtbar werden. Achten Sie auch auf Kulls Gestik: Greift er nach oben, zieht er Felsbrocken aus der Decke, die in einem Bereich herunterfallen – schnell ausweichen! Schnellt Zoltans linker Arm hervor, schießt er den „Flammenden Felsbrocken" auf Sie. Wer ein wenig Feuerresistenz besitzt, hat hier natürlich einen kleinen Vorteil.



Magie gegen Magie: Zoltun Kull nutzt vergleichbare Fähigkeiten der Zauberin wie „Energiesturm" oder „Zeit verlangsamen".

Ghom – Herr der Völlerei



Diese grüne Ansammlung an Giftwolken und Dämonensekret ist eine gefährliche Mischung und Sie sollten schnell weglaufen.

Die Begegnung mit Ghom markiert den ersten richtigen Bosskampf im dritten Akt. Das riesige, fette Vieh ist behäbig und sehr robust. Ghom gleicht diesen Nachteil jedoch mit einer gefährlichen Giftwolke aus, die Ihren Helden beim Durchschreiten verlangsamt. Der Effekt stapelt sich sogar einige Male, sodass Ihr Charakter schlimmstenfalls im Schneckentempo durch die Arena kriecht – und das macht Sie verwundbar für Ghoms mächtige Attacken. Klarer Fall: Meiden Sie die grüne Wolke, so gut es geht. Giftresistenz ist in dieser Situation vor allem für Nahkämpfer hilfreich. Spielen Sie einen Fernkämpfer, suchen Sie sich ein sicheres Plätzchen und schießen ohne Unterbrechung auf Ghom – das kann eine Weile dauern, führt aber wenigstens zum Sieg.

DAS FESTMAHL IST BEENDET

Wie bei Zoltun Kulls Wächtern gilt für Nahkämpfer: Guerillataktik anwenden. An Ghom ranstürmen, schnell massiven Schaden verursachen und sofort wieder raus aus seiner Giftwolke. Defensive Fähigkeiten wie „Gleichmut" des Mönchs oder der „Sprung" des Barbaren schützen Sie und schaffen Distanz zwischen Held und Gegner. Wenn Ghom sich aufbäumt, spuckt er kurz darauf eine Säureattacke über mittlere Distanz, die auch Fernkämpfern gefährlich werden kann. Dieser „Nieser" hinterlässt eine giftige Lache am Boden, die Ihrem Helden ununterbrochen Schaden zufügt. Ghom stößt auch kleine Schleimkreaturen aus, die zwar Giftschaden verursachen, aber schnell besiegt sind und dann Heilkugeln hinterlassen können.

Belagerungsbrecherbestie

Azmodan schickt Ihnen diese Bestie spät im dritten Akt entgegen. Wie bei allen Nebenbossen gibt es auch in dieser Arena keine Heilbrunnen – ein echter Nachteil, denn die Bestie macht deutlich mehr Schaden als manch anderer Zwischenboss. Immerhin haben Sie hier viel Bewegungsfreiraum. Zusätzlich stehen sechs Säulen in der Arena, die Sie als Deckung nutzen können – allerdings kann der Belagerungsbrecher auch diese Säulen zerstören, nutzen Sie sie also nur im Notfall.

AUSDAUER UND TEMPO

Noch mehr als bei den meisten anderen Minibossen gilt hier: Bleiben Sie immer in Bewegung! Die Belagerungsbestie erinnert in den Grundzügen an den Schlächter aus Akt 1: Das Monster führt einen Stoßangriff ähnlich wie „Raserei" aus, das kündigt es mit einem Scharren seines Fußes an. Gehen Sie dann schleunigst aus dem Weg und nutzen Sie Ausweichfertigkeiten wie „Teleportation", „Sprint" oder „Salto". Die Belagerungsbrecherbestie kann allerdings nicht zaubern. Anstelle von Elementarwiderstand sind hohe Boni auf physische Abwehrkraft sowie ein hoher Rüstungswert von Vorteil. Da die Bestie keinerlei Helferkreaturen beschwört, gibt's zwar kaum Heilkugeln, allerdings können Sie sich so auf ein Ziel konzentrieren – Talente, die Flächenschaden verursachen, brauchen Sie hier nicht.



Ein weiterer Fleischberg, der dem Schlächter aus Akt 1 ähnelt und der eine Art „Raserei" als Angriffsfähigkeit besitzt.

Cydaea
Gebieterin der Lust

Kurz vor dem Kampf gegen Azmodan dürfen Sie sich im dritten Akt schon mal mit Cydaea, seiner treuen Dienerin, messen – und das gleich zweimal.

HINTERHÄLTIG

Cydaea meidet den offenen Konflikt und greift immer nur sporadisch ins Gefecht ein – das bedeutet für Barbaren und Mönche keine große Gefahr im Nahkampf. Die „Netzfalle" des Spinnenwesens kann allerdings nerven, denn sie verlangsamt Ihre Bewegungsgeschwindigkeit und bietet Cydaea damit Zeit zum Entkommen. Dabei zieht sie sich einfach an die Decke zurück und verschwindet so für ein Weilchen. Wenn sie das tut, öffnet sie Spinnengruben, aus denen zahlreiche Jungspinnen hervorströmen. Nahkämpfer dürfte das wenig kümmern, Fernkämpfer jedoch sollten aufpassen, hier nicht umzingelt zu werden – eine Fluchtfähigkeit ist daher keine schlechte Wahl für diesen Kampf.



Azmodans Offizierin hält sich tief unten im Herz der Verfluchten auf und beschützt das Sündenherz vor neugierigen Helden.

TIPP: WIRKSAME EFFEKTE

Cydaea kann durch verschiedene Fähigkeiten verlangsamt, betäubt, eingefroren oder geblendet werden. Das hindert die Spinnenfrau an der Flucht und verkürzt die Kampfzeit erheblich.

Iskatu
Diener Diablos

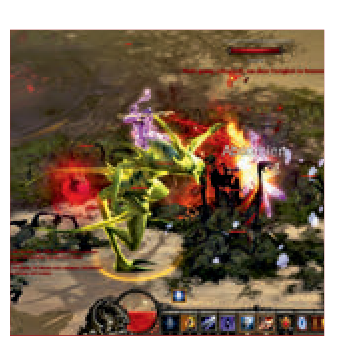
Vorsicht: Sobald Sie im vierten Akt angekommen und einige Schritte gegangen sind, beginnt schon der erste Bosskampf mit Iskatu, einem Elitegegner.

MASSENHAFT DIENER

Sofort werden Sie von kleinem, schwarzem Ungeziefer angegriffen. Schon ab der Schwierigkeitsstufe Albtraum ein brenzliger Moment, denn die Gegner sind so zahlreich, dass Sie schnell das Zeitliche segnen – wenden Sie Schutzzauber wie Diamanthaut an oder flüchten Sie! Für alle Klassen gilt es möglichst viel Flächenschaden zu machen. Nur so wird man die kleinen Schattenwesen schnell wieder los. Selbstredend hinterlassen die kleinen Biester mehrere Heilkugeln, die Sie bei Bedarf aufsammeln. Falls Sie den Kampfbeginn gut überstanden haben, heben Sie sich die Kugeln aber besser auf!

BEDIENSTETER

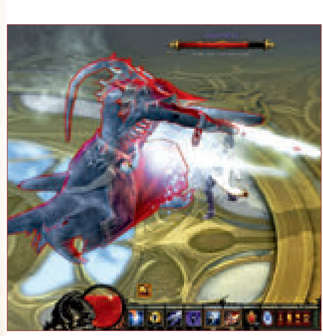
Haben Sie das Chaos etwas aufgelöst, erscheint Iskatu selbst. Der Dämon kann nur zwei Angriffe ausführen. Neben einer einfachen Nahkampfattacke verwendet Iskatu auch den Zauber „Schänder", der eine brodelnde Lache aus Feuer auf dem Boden erzeugt, die Ihren Lebensbalken schnell schrumpfen lässt – unbedingt ausweichen!



Iskatu hält zwar nicht viel aus, hat aber starke Unterstützung durch zahlloses Schattenungeziefer, das Sie nicht unterschätzen dürfen.

Rakanoth
Herr der Verzweiflung

Der zweite Zwischenboss im vierten Akt ist deutlich kniffliger als Iskatu – sein Repertoire an Fähigkeiten würde schon fast für einen „richtigen" Boss reichen! Der Herr der Verzweiflung macht seinem Namen alle Ehre: Besonders Zauberer, Dämonenjäger und Hexendoktoren kommen hier mit ihren geringen Rüstungswerten ins Schwitzen. Auch Solo-Spieler haben's schwer, in der Gruppe ist der Kampf wesentlich leichter. Gerade Gruppen mit einem Barbaren haben einen klaren Vorteil, da er Rakanoths Attacken noch am ehesten verkaftet. Die Angriffe des Dämons haben es nämlich in sich: Rakanoth teleportiert sich blitzschnell zum Ziel und schlägt direkt danach zu. Da bleibt kaum noch Zeit zum Ausweichen. Ein schwacher Trost: Wenigstens können Sie Rakanoths Eiskugeln entfliehen, da diese nur bis zu einem bestimmten Radius fliegen. Sein mächtiger „Klingenschlag" ist jedoch auch für gut gerüstete Nahkämpfer eine Bedrohung, daher sollten Mönche und Barbaren in Bewegung bleiben, um der Attacke auszuweichen. Nutzen Sie alle Kontrollfähigkeiten, die Sie haben – sobald Rakanoth beispielsweise eingeforen ist, verliert er viel von seinem Schrecken.



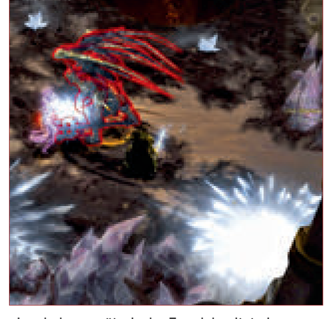
Der Herr der Verzweiflung ist ein weiterer, ergebener Diener Diablos. Allerdings ist er deutlich gefährlicher als Iskatu.

Izual
Der Verräter

Einer der wenigen Gegner, die man schon in **Diablo 2** bezwungen hat – diesmal allerdings ist Izual deutlich gefährlicher. Der gefallene Engel kombiniert starke Nahkampfattacken mit verschiedenen Zaubersprüchen. Fernkämpfer sollten die Löcher in der Arena nutzen, um Distanz zwischen sich und das Monstrum zu bringen. Besonders gefährlich wird's, wenn Izual seine Frostmagie einsetzt – dann erscheinen mehrere Eiskristalle in der Arena, die nach ein paar Sekunden explodieren und den Spieler einfrieren. Das müssen vor allem Fernkämpfer um jeden Preis verhindern, denn Izual rückt Ihnen sonst schnell auf die Pelle. Bedenken Sie beim Ausweichen, dass die Löcher Ihre Laufwege stark vorgeben – also warten Sie nicht zu lange, sobald die Eiskristalle erscheinen! Schützen Sie sich mit Ausweichfertigkeiten und hohem Elementarwiderstand gegen Eis.

VERSTÄRKUNG

Jedes Mal wenn Sie Izual ein Drittel seiner Lebenspunkte abgezogen haben, ruft der Zwischenboss weitere Dämonen zu sich herbei. Die Gefahr durch den Eis-Effekt ist dann noch größer, da die Gegner den Spieler nun leicht umzingeln können. Schalten Sie Izuals Begleiter daher schnell aus und halten Sie nach Lebenskugeln Ausschau.



Izual, der verräterische Engel, besitzt eine Vielzahl an Attacken und ruft Eiskristalle vor, die Ihren Helden einfrieren.

DIABLO 3

Kommende Änderungen

Von: Felix Schütz

Blizzard erklärt einige der geplanten Verbesserungen.



Der nächste Patch 1.0.3 soll noch im Juni erscheinen und wichtige Anpassungen beinhalten. Ein Überblick:

HANDWERK WIRD GÜNSTIGER

Blizzard gibt zu, dass beide Handwerker derzeit zu teuer für viele Spieler sind, darum werden hier drastische Änderungen vorgenommen. Beim Juwelier zeigt sich das zwischen den Edelsteinstufen 2 und 8. So wird's künftig nur noch zwei Steine kosten, um ein hochwertiges Juwel herzustellen. Auch die Goldkosten werden stark gesenkt – für einen perfekt-quadratischen Stein brauchen Sie etwa nicht mehr 20.000 Goldmünzen, sondern nur noch 100! Ähnlich drastisch sollen auch die Preisänderungen beim Schmied 1 sein, damit seine Angebote attraktiver für die Spieler werden.

HÖHERE DROPCHANCEN AUF INFERNO

Viele Spieler beklagen, dass auf Inferno 2 nicht genügend hochstufige Items droppen und weichen daher auf das Auktionshaus aus. Mit Patch 1.0.3 werden hier einige Details angepasst. So lassen sich die Item-Levels (kurz: iLvl) für Gegenstände ab iLvl 61 künftig im Tooltip ablesen. Zudem hat Blizzard eine Tabelle (siehe unten) veröffentlicht, mit welcher Wahrscheinlichkeit hochstufige Items droppen. Diese Übersicht zeigt: Auf Hölle in Akt 3 und 4 wird es möglich sein, Gegenstände mit iLvl 61 zu erbeuten. Items mit iLvl 62 gibt's dort aber nur sehr, sehr selten. Die besten Items mit iLvl 63 droppen auf Hölle Akt 3 und 4 gar nicht, die gibt's ab Inferno. Wer sich hier in spätere Kapitel vorwagt, der wird mit höheren Dropchancen belohnt.

KEIN MONSTERSCHADENSBONUS IM KOOP

Wer mit anderen Spielern gemeinsam spielen möchte, der muss nicht länger befürchten, dass die Monster dadurch auch härter zuhauen. Sie erhalten zwar nach wie vor einen Lebenspunktebonus und werden robuster, doch ihre Kampfkraft bleibt nun auf dem Niveau des Einzelspielermodus. Damit sollen Spieler in Inferno mehr Anreize haben, in einer Gruppe zu spielen.

AUKTIONEN LASSEN SICH ABBRECHEN

Laut Jay Wilson, dem Game Director von **Diablo 3**, soll es höchstwahrscheinlich ab Patch 1.0.3 möglich sein, laufende Auktionen abzubrechen.

INFERNO WIRD LEICHTER

Blizzard ist zufrieden mit dem Anspruch, den Inferno in Akt 1 bietet. Akt 2, 3 und 4 seien laut der Entwickler jedoch spürbar härter als Akt 1. Darum sollen diese drei Kapitel mit dem Patch 1.0.3 etwas zugänglicher werden, damit die Lücke zwischen Akt 1 und 2 nicht mehr so brutal ausfällt.

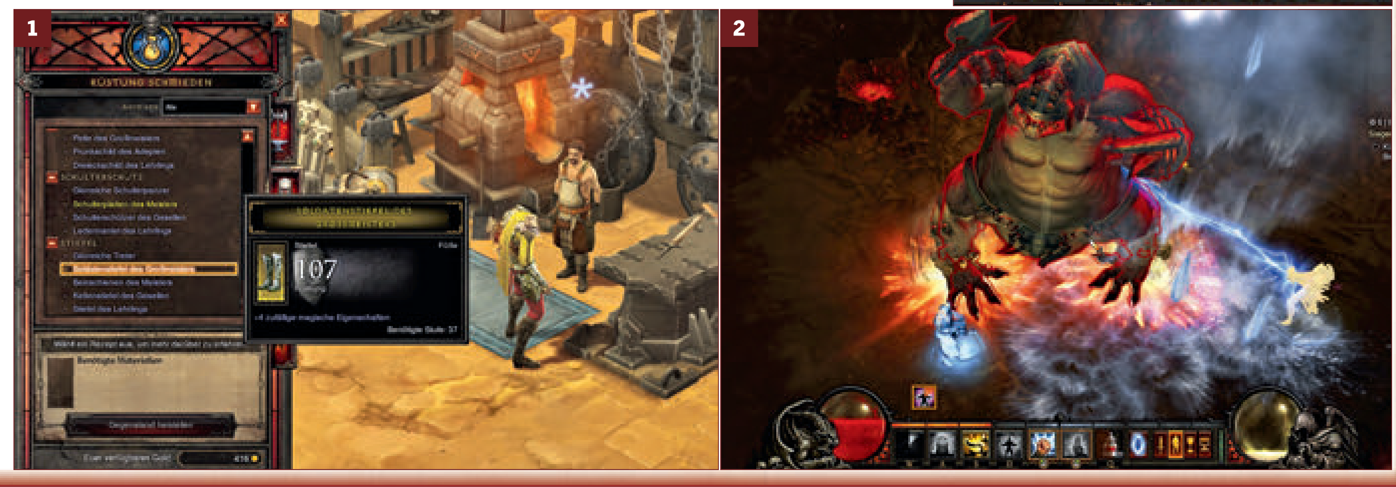
WEITERE ÄNDERUNGEN FÜR DIE ZUKUNFT

Blizzard hat einige Punkte offen angesprochen, die zwar nicht mit Patch 1.0.3, aber mit späteren Updates umgesetzt werden sollen. Beispiele:

- **Legendäre Items werden besser:** Die seltenen, aber oft nutzlosen legendären Gegenstände 3 sollen mit einem späteren Update deutlich aufgewertet werden. Sie werden dann einzigartige, mächtige Boni besitzen und sich stark von blauen, hochstufigen Items abheben. Die Verbesserungen für legendäre Items werden allerdings nicht rückwirkend gelten, sondern sich nur bei neu gedroppter Beute zeigen. Blizzard wird diese Änderung vermutlich mit Patch 1.1 einführen, für den es aber noch kein offizielles Datum gibt.
- **PvP kommt**: Die lange angekündigten PvP-Arenen befinden sich derzeit voll in Entwicklung. Auch sie sind für den Patch 1.1 geplant.
- **Neue Farbcodes:** Heiltränke, Folianten, Buchseiten und Juwelen gehen leicht in der Fülle an weißen Beutegegenständen unter. Darum plant Blizzard, diesen Items eigene Farbcodes zu geben, damit sie leichter zu erkennen sind.
- **Weiße Items filtern**: Blizzard denkt darüber nach, in einem späteren Update eine Option einzubauen, die weiße, nahezu wertlose Gegenstände einfach beim Durchsuchen der Beute ausblendet.
- **Status-Änderungen im Auktionshaus:** Bislang lässt sich beim Stöbern im Auktionshaus nicht feststellen, welche Änderungen ein Gegenstand im Verhältnis zur angelegten Ausrüstung hat. Blizzard möchte diese Tooltip-Funktion mit einem späteren Update ergänzen.
- **Feinabstimmung der Klassen:** Der Patch 1.0.3 wird nur kleine Balancing-Änderungen an den Klassen beinhalten. Die größeren Anpassungen der Talente sind für Patch 1.1 vorgesehen. ❑

Gegenstand	Hölle Akt 3/4	Inferno Akt 1	Inferno Akt 2	Inferno Akt 3/4
iLvl 61	9%	18%	19%	24%
iLvl 62	2%	8%	12%	16%
iLvl 63	0%	2%	4%	8%





DIABLO 3

So kämpfen Sie gegen Elitegegner

Von: Michael Kister

Nicht einfach nur stärker, sondern ganz speziell: Die Elitegegner in Diablo 3.

Alle Monster in **Diablo 3** können auch als Eliteversion erscheinen. In dieser Form sind sie nicht nur wesentlich stärker und widerstandsfähiger, sondern besitzen auch besondere Eigenschaften und Verzauberungen. Wie viele dieser speziellen Eigenschaften ein Elitegegner vorweisen kann, hängt von der Schwierigkeitsstufe ab, auf der Sie spielen: Besitzen Elitegegner auf Normal lediglich eine Verzauberung, steigt die Anzahl bei Alptraum auf zwei, auf drei in Hölle und auf ganze vier Verzauberungen im letzten Schwierigkeitsgrad Inferno. Die Elitegegner sind zudem in drei verschiedene Kategorien unterteilt: Champions (blau), Seltene (gelb) und Einzigartige (gelbe Monster mit lila Namen).

• **Champions** treten immer in Gruppen von drei bis fünf auf. Sie erkennen Championgruppen schon von Weitem an deren blauen Leuchten. Sie haben keinen speziellen Namen, jedoch ist dieser in blauer Schrift gehalten. Champions haben je nach Schwierigkeitsstufe eine oder mehrere spezielle Eigenschaften, die unter dem Monsternamen aufgelistet werden.
• **Seltene Gegner** sind etwas größer, haben einen zufallsgenerierten Namen in gelber Schrift und leuchten auch in der gleichen Farbe. Ebenso wie Champions können sie eine oder mehrere Spezialfähigkeiten besitzen. Allerdings treten Seltene nicht in Gruppen auf, sondern werden von mehreren schwächeren Dienern begleitet, die einige Spezialeigenschaften ihres Anführers besitzen. Welche Fähigkeiten diese Diener haben, erläutern wir in den jeweiligen Textabschnitten.
• **Einzigartige Gegner** haben vordefinierte Eigenschaften, leuchten gelb und haben festgelegte Namen in lila Schriftfarbe. Sowohl Akt-Bosse wie der Schlächter oder Minibosse wie der Skelettkönig als auch Zufallsbegegnungen und spezielle Gegner im Zuge von Ereignissen fallen unter diese Kategorie. Ihre Spezialfähigkeiten werden anders als bei Champions und seltenen Gegnern nicht unter Ihren Namen angezeigt. Dafür stellen sie vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden oft eine geringere Gefahr als Champions dar.

Zunächst ein paar grundlegende Tipps für den Kampf mit Elitegegnern: Das sogenannte „Kiten" ist eine Kampftaktik, bei der ein Spieler eine Gegnergruppe anlockt, hinter sich herzieht und dabei außer Reichweite der Feinde bleibt. Der Spieler jedoch attackiert während der Flucht kontinuierlich die Monster. Für Fernkämpfer, die naturgemäß schwach im Nahkampf sind, ist dies die gängigste Methode, gegen starke Gegner zu bestehen. In höheren Schwierigkeitsstufen werden jedoch auch Nahkämpfer auf diese Taktik zurückgreifen müssen.

Notwendig für ein erfolgreiches Kiten ist die konsequente Nutzung von Fähigkeiten zur „Gegnerkontrolle" (unter Spielern oft „Crowd Control" genannt). Dazu gehören alle Fähigkeiten, die einen oder mehrere Gegner zeitweilig außer Gefecht setzen oder zumindest verlangsamen. Beispiele dafür sind Einfrieren, Betäuben oder Verwirren (Gegner kämpfen kurzzeitig auf Ihrer Seite). Ziehen Sie nicht ohne entsprechende Fähigkeiten in den Kampf! Bereits ab Albtraum ist eine intensive Nutzung all Ihrer Crowd-Control-Fähigkeiten nützlich, ab Hölle aber zwingend nötig.

Falls Sie trotz aller Vorsicht und Bemühungen wiederholt an einer Gruppe von Elitegegnern scheitern, gibt es zwei weitere Methoden, die wir aber eher als Notlösung betrachten: Zum einen können Sie die Gegner in eine Ecke der Karte locken und sie dort „parken" – das bedeutet, Sie flüchten einfach und lassen die angelockten Monster in der Ecke zurück. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass Sie dort nicht mehr entlangmüssen. Nun „opfern" Sie Ihren Helden. Das ist leider Teil dieser Vorgehensweise. Anschließend wird er nämlich zu Beginn des aktuellen Gebiets wiederbelebt. So können Sie die zuvor geparkten Gegner einfach umgehen. Zum anderen können Sie schlichtweg das Spiel beenden und im Startbildschirm mit „Spiel fortsetzen" wieder einsteigen. Auf diese Weise wird Ihr Spiel zurückgesetzt und die Gegner werden neu ausgewürfelt.

Wir stellen Ihnen alle Spezialfähigkeiten der Monster in **Diablo 3** in alphabetischer Reihenfolge vor, damit Sie nicht unvorbereitet in den Kampf gegen die Diener der Hölle ziehen müs-

„ZEIT ABGELAUFEN!" – DIESEN DEBUFF SOLLTEN SIE FÜRCHTEN

Bleib ein Weilchen und hör zu? Besser nicht! Denn wer sich zu viel Zeit beim Kämpfen gegen Elitegegner lässt, erlebt eine unschöne Überraschung in Form eines Debuffs.

Bereits auf dem dritten Schwierigkeitsgrad „Hölle" kann Ihnen die Zeit ausgehen. Je nach Art der Elitegegner und Ihrer Ausrüstung können Kämpfe gegen diese mächtigen Monster auch gern mal bis zu mehreren Minuten dauern. Genau das will Blizzard aber nicht: Darum wird Ihnen nach etwa zehn Minuten vollautomatisch ein Debuff, ein negativer Statuseffekt, verpasst, der Ihnen kontinuierlich sehr viel Schaden zufügt, solange die Gegnergruppe am Leben ist oder Sie in deren Nähe sind. Von vielen Spielern wird dieser Debuff „Enrage-Timer" genannt. Dieser Schaden-über-Zeit-Effekt ist so lange aktiv, bis Sie die Monstergruppe besiegt haben – aus Sicht vieler Spieler eine unfaire Mechanik, die Blizzard hoffentlich noch abschwächen wird.




Eine verärgerte Elite-Monsterhorde mit aktivierten Schutzschilden: In einer solchen Situation sollten Sie über einen geordneten Rückzug nachdenken.


Der Schädel hat gut lachen. Unser Hexendoktor jedoch läuft von Panik ergriffen unkontrolliert davon.

sen. Darüber hinaus bieten wir Ihnen wertvolle Tipps, wie Sie aus Begegnungen mit Elitegegnern siegreich hervorgehen, und empfehlen konkrete Vorgehensweisen gegen verschiedene Monstereigenschaften. Wenn eine Eigenschaft erst ab einem bestimmten Schwierigkeitsgrad vorkommen kann, weisen wir Sie darauf explizit hin.

ABSCHIRMEND

Champions, seltene Gegner und ihre Diener mit dieser Eigenschaft können einen Schutzschild um sich errichten, der sie für einige Sekunden unverwundbar macht. Jedes Monster wirkt den Schild unabhängig von den anderen Mitgliedern der Gruppe. Diener können auch nach dem Ableben ihres Anführers weiterhin auf diese Fähigkeit zurückgreifen. Sobald ein Monster seinen Schild aufgebaut hat, wenden Sie sich einem seiner ungeschützten Kollegen zu. Sollten alle abgeschirmt sein, bleibt Ihnen nur der taktische Rückzug, bis der Effekt nachlässt. 1

ALPTRAUMHAFT

Jeder erfolgreiche Angriff von alptraumhaften Monstern hat eine Chance, Ihren Charakter mit dem Effekt „Furcht" zu belegen, erkennbar am lachenden Totenschädel 2 über dem Kopf Ihres Helden. Solange „Furcht" wirkt, läuft Ihr Charakter davon, ohne dass Sie darauf Einfluss nehmen können. Sie haben in dieser Zeit auch keine Möglichkeit anzugreifen. Für sich genommen ein verhältnismäßig harmloser Effekt, allerdings wird's gefährlich, wenn Ihr Charakter in unerforschte Gebiete flieht und dabei weitere Gegnergruppen aufscheucht. Versuchen Sie also, Alptraumhafte in Bereiche zu locken, die Sie bereits leergeräumt haben. Beachten Sie auch, dass der Effekt sowohl von feindlichen Nah- als auch Fernangriffen ausgelöst werden kann.

ARKANVERZAUBERT

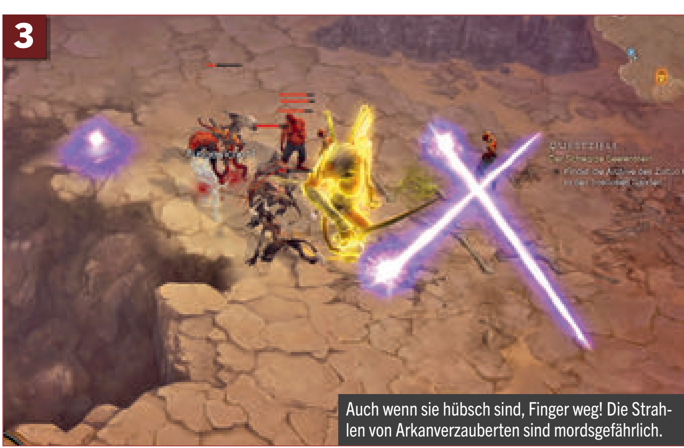
Ab der Stufe Alptraum begegnen Ihnen Gegner mit dieser tödlichen Verzauberung. Grundsätzlich verursachen arkanverzauberte Monster Arkanschaden und haben darüber hinaus selbst erhöhte Widerstände gegen Arkanschaden. Das Besondere hingegen, was auch schnell ins Auge sticht, sind die sogenannten Arkanwächter 3. Das sind violette Kugeln, um die nach wenigen Sekunden ein Strahl rotiert. Das mag zwar im ersten Augenblick recht lustig aussehen, der Spaß hört aber spätestens auf, wenn Ihr Held gestorben ist: Arkanwächter haben ein massives Schadenspotenzial! Bleiben Sie daher unbedingt in Bewegung und weichen Sie den Strahlen aus.

Arkanwächter rotieren sowohl im als auch gegen den Uhrzeigersinn. Vor allem in engen Gängen laufen Sie Gefahr, zwischen zwei dieser Strahlen eingeschlossen zu werden – ohne schmerzfreien Ausweg. Locken Sie die Gegner daher lieber in einen Bereich, in dem Sie mehr Bewegungsfreiheit haben. Abgesehen vom ständigen Ausweichen ist Ihre einzige Möglichkeit, den verursachten Schaden zu minimieren, Ihre Arkanwiderstände zu erhöhen. Dies können Sie entweder über das Attribut Intelligenz bewerkstelligen, was sich aber in erster Linie nur für die intelligenzbasierten Klassen Zauberer und Hexendoktor anbietet. Oder Sie machen sich auf die Suche nach Ausrüstung mit Widerstand gegen Arkanschaden beziehungsweise Widerstand gegen alle Elemente. Vorsicht auch nach dem Kampf: Arkanwächter verschwinden nicht direkt nach dem Ableben der arkanverzauberten Elitegegner, sondern vollenden immer erst eine komplette 360°-Drehung. Erst dann ist die Gefahr wirklich gebannt.

AUFSEHER

Jeder feindliche Angriff hat eine Chance von 25 %, Sie in einem Käfig zu fangen, sichtbar am roten Kreis um Ihren Charakter 4. Während Sie in diesem Gefängnis stecken, sind Sie zwar bewegungs-, aber nicht kampfunfähig: Gegner in Reichweite können weiterhin angegriffen werden. Daher haben Fernkämpfer hier weniger Probleme als Nahkämpfer. Jedoch laufen Sie leicht Gefahr, in Ihrem Käfig umzingelt zu werden, sodass die Gegner Ihnen nach dem Abklingen des Effekts den Weg versperren. Nur Champions und seltene Monster, aber nicht deren Diener können die Aufseherfähigkeit benutzen.

Auf den ersten Blick wirkt es noch gefährlich, eingesperrt und bewegungsunfähig zu sein. Aber zum einen sind Sie ja nicht hilflos, da Sie zumindest als Fernkämpfer weiter angreifen können. Zum anderen hat jede Klasse eine oder


Auch wenn sie hübsch sind, Finger weg! Die Strahlen von Arkanverzauberten sind mordsgefährlich.


Dabei waren wir doch ganz brav! Der Elite-Aufseher steckt uns trotzdem in seinen Käfig. Nun sind wir bewegungsunfähig, können aber noch kämpfen.

sogar mehrere Fähigkeiten, mit denen Sie den Gefängnis-Effekt der Aufseher kontern können. So kann sich beispielsweise ein Hexendoktor mit der Fähigkeit „Geistwandler“ befreien. Dämonenjäger brechen mittels „Rauchwolke“ aus. Zauberer teleportieren sich einfach heraus oder verwandeln sich in ihre mächtige Archonform. Der Barbar hat sogar ganze drei Optionen, um der Gefangenschaft zu entgehen: Er flüchtet mit „Sprung“, flitzt mit „Wütender Ansturm“ davon oder geht als Berserker in die Offensive.

BLOCKER

Champions mit der Eigenschaft „Blocker“ erschaffen unzerstörbare Steinmauern, mit denen sie Ihnen den Weg versperren. Es gibt zwei verschiedene Varianten: Einfache gerade Mauern **5** und u-förmige Sackgassen. Diese Barrieren sind nicht nur unzerstörbar, sondern auch undurchdringlich für Ihre Angriffe. Damit sind die Mauern zweifach problematisch: Fernkämpfer können von außen nicht hineinschießen und von innen nicht entkommen. Nahkämpfer werden vor allem daran gehindert, an die Monster zu gelangen.

Nutzen Sie Fähigkeiten wie Teleport oder Sprung, um zu fliehen beziehungsweise um an die Monster heranzukommen. Zauber, die nicht in direkter Linie vom Charakter auf den Gegner zuschießen (beispielsweise der Meteor des Zauberers), eignen sich prima dazu, trotz der Mauern weiterzukämpfen. Barbaren nutzen „Sprung“, um das Hindernis zu überwinden und in Schlagreichweite zu gelangen. Sollte Ihnen gerade keine entsprechende Fähigkeit zur Verfügung stehen, warten Sie ab, bis die Mauer nach ein paar Sekunden in sich zusammenfällt, und nutzen Sie die Verschnaufpause zur Heilung. Stürzen Sie sich dann mit voller Kraft auf den Blocker.

ELEKTRISIERT

Elektrisierte Monster verursachen Blitzschaden und haben erhöhte Blitzwiderstände. Sowohl Champions als auch seltene Monster können diese Fähigkeit besitzen, das Gleiche gilt auch für die Diener der Seltenen. Jeder Treffer, den Sie landen, lässt die Monster Blitze losschicken **6**. Das gilt für alle Angriffsarten, nah wie fern.

Als Fernkämpfer bleiben Sie weit weg von elektrisierten Monstern und konzentrieren Ihre Angriffe auf einen einzelnen Gegner. Nahkämpfer benutzen langsame, möglichst starke Angriffe, um die Monster mit wenigen Schlägen zu erledigen. Jeder Angriff löst nämlich die Blitzattacke der Elektrisierten aus. Es spielt dabei keine Rolle, wie stark Ihre Attacke ist. Viele schwache Schläge setzen Sie daher einer größeren Gefahr aus. Vor allem Nahkämpfer sollten außerdem Flächenangriffe meiden. Sollten Sie dennoch starke Probleme haben, fehlen Ihnen die entsprechenden Blitzwiderstände.

FEUERKETTE

Eine sehr gefährliche Monsterverzauberung, die nur bei Champions auftritt. Ab der Stufe Alptraum können Ihnen Monster mit dieser Fähigkeit begegnen. Zwischen den Mitgliedern einer Gruppe mit „Feuerkette“ bilden sich dann brennende Ketten **7**, die große Mengen Feuerschaden verursachen, sobald Sie mit ihnen in Berührung kommen. Die Ketten sind nicht immer aktiv, sondern entstehen und verschwinden in einem Intervall von mehreren Sekunden. Üblicherweise laufen die meisten normalen Monster bei einem Angriff einfach direkt auf Sie zu. Championgruppen mit „Feuerkette“ versuchen jedoch, Sie zu umkreisen, sodass Sie möglichst oft der Feuerkette ausgesetzt sind.

Entfernen Sie sich unbedingt aus dem Wirkungsbereich der Ketten. Fernkämpfer sind hier natürlich im Vorteil; Nahkämpfer hingegen sollten die Intervalle abwarten, in denen die Kette inaktiv ist. In diesem Zeitfenster greifen Sie möglichst hart an und konzentrieren sich dabei auf jeweils einen einzigen Gegner, den Sie schnellstens mit starken Hieben ausschalten. Sobald Sie alle bis auf einen erledigt haben, verliert „Feuerkette“ nämlich seine Wirkung, da immer zwei Gegner nötig sind, um zwischen ihnen eine Kette zu bilden. Logisch: Große Mengen an Feuerwiderstand erhöhen Ihre Überlebenschancen enorm.

GESCHMOLZEN

Champions, seltene Monster und deren Diener können mit der Verzauberung „Geschmolzen“ auftreten. Geschmolzene Monster verursachen Feuerschaden und haben erhöhte Feuerwiderstände. Außerdem hinterlassen sie eine Lava-Spur. Laufen Sie durch diese, erleiden Sie massiven Feuerschaden. Beim Ableben hinterlassen diese Monster außerdem eine feurige Kugel, die nach wenigen Sekunden explodiert. Diese Explosion richtet enormen Feuerschaden an und kann Sie selbst dann noch mit ins Verderben reißen **8**, wenn das letzte Monster einer Gruppe erledigt ist.

Wenig überraschend: Achten Sie darauf, möglichst nicht in die Lava-Spur zu laufen. Fernkämpfer dürften damit weniger Probleme haben als Nahkämpfer. Letztere sollten geschmolzene Monster grundsätzlich von vorne angreifen. Fähigkeiten mit Rückstoß-Effekt können hier eher kontraproduktiv wirken, da Sie bei der Verfolgung Ihrer Gegner durch die Lava-Spur hindurchlaufen müssen. Gehen Sie schnell auf Abstand, sobald Sie einen Feind erledigt haben, um nicht in den Wirkungsbereich der Explosion zu geraten. Schon viele voreilige Schatzsammler haben ihre Gier teuer bezahlen müssen.

HORDE

Ab der Schwierigkeitsstufe Alptraum können Ihnen seltene Monster mit der Eigenschaft „Horde“ begegnen. Der Effekt: Diese Monster haben eine größere Anzahl an Dienerkreaturen. Klingt simpel, kann aber ein echtes Problem werden: Da ab Alptraum seltene Monster immer zwei oder mehr Spezialfähigkeiten haben, können Sie es im schlimmsten Fall mit einer ziemlich großen Menge an besonders gefährlich verzauberten Dienern zu tun bekommen.

Lassen Sie sich nicht einkesseln oder in eine Ecke drängen, kämpfen Sie am besten an einem engen Durchgang oder an einer Treppe, wo Sie das Feindaufkommen kontrollieren können. Ansonsten funktioniert auch das gute alte Hausmittel: Bombardieren Sie die Feindgruppe mit starken Flächenzaubern.

ILLUSIONIST

Illusionisten können als Champions oder als seltene Monster auftreten. Auch deren Diener profitieren von dieser Eigenschaft. Illusionisten



5 Eher nervig als wirklich gefährlich: Blocker versperren uns mit Mauern den Weg, das behindert vor allem Fernkämpfer.



6 Elektrisierte Gegner schleudern bei jedem Treffer mit Blitzen um sich. Meiden Sie hier schnelle Attacken!



7 Nur in der Gruppe sind „Feuerketten" tödlich. Ein Feuerketten-Gegner allein ist hingegen harmlos.

8 Geschmolzene Gegner hinterlassen Lava-Spuren – mit der Eigenschaft „schnell" eine tödliche Kombination.

erstellen mehrere Abbilder von sich selbst, sobald sie von Ihnen getroffen werden 9. Die Abbilder verursachen zwar ebenfalls Schaden, haben aber wesentlich weniger Lebenspunkte als das Original. Darüber hinaus geben sie auch keine Erfahrungspunkte oder Beute. Es bringt Ihnen also keinerlei Vorteil, immer und immer wieder neue Abbilder entstehen zu lassen und diese dann wieder zu eliminieren. Die Duplikate selbst können keine weiteren Klone von sich erstellen.

Die Vorgehensweise: Sie müssen möglichst schnell das originale Monster erledigen. Doch welches das eigentlich ist, lässt sich im Eifer des Gefechts nur schwer bestimmen. Die Abbilder haben zwar absolut gesehen weniger Lebenspunkte als ihr Original, doch im Augenblick Ihres Entstehens sind die Lebensbalken aller Kreaturen – Anführer wie Diener – gleich gefüllt und sehen somit identisch aus. Es hilft Ihnen also erst mal nichts, wenn Sie die Option „Lebensbalken von Monster anzeigen" im Menüpunkt „Gameplay" aktiviert haben, da sich alle feindlichen Lebensbalken im Moment der Monsterteilung nicht unterscheiden lassen. Greifen Sie daher auf Attacken mit Flächenschaden zurück und erwischen Sie die gesamte Gruppe, dann sieht die Sache gleich anders aus: Da die Abbilder weniger Lebenspunkte haben, schrumpft deren Lebensbalken auch wesentlich schneller als der des Originals – und auf dieses sollten Sie Ihre Angriffe möglichst ausrichten.

LEBENSBAND

Erst ab der Stufe Hölle können Ihnen Championgruppen mit der Eigenschaft „Lebensband" begegnen. Die Lebenskraft dieser Gegner ist miteinander verbunden, das heißt: Schaden, den Sie verursachen, wird gleichmäßig auf alle Mitglieder der Monstergruppe verteilt.

Die übliche Vorgehensweise, einfach einen Gegner nach dem anderen zu erledigen, fällt hier also weg – entweder sind alle Gegner am Leben oder alle tot. Attackieren Sie daher mit Ihren stärksten Angriffen. Vor allem Flächenangriffe, die die gesamte Gruppe treffen und somit am meisten Schaden verursachen, sind empfehlenswert.

MEHR LEBEN

Ab Albtraum gibt es die Monstereigenschaft „Mehr Leben". Der Name ist Programm: Champions, seltene Monster und auch deren Diener mit „Mehr Leben" haben 50 % mehr Lebenspunkte. Sie werden dadurch nicht stärker im Bezug auf Schadensverursachung, sondern halten mehr aus. Zusammen mit anderen Eigenschaften – zum Beispiel „Lebensband" oder „Abschirmend" entstehen so mitunter sehr gefährliche Gegnerkombinationen.

MÖRSER

Zusätzlich zu ihrem normalen Angriff verfügen diese Elitegegner über die Fähigkeit, Sie mit Granaten zu attackieren. Diese Fähigkeit können sie alle drei bis vier Sekunden anwenden. Gerade seltene Monster und ihre Diener werden Sie mit einem wahren Kugelhagel eindecken. Auch wenn es auf den ersten Blick so erscheinen mag, verursachen diese Granaten nicht Feuerschaden, sondern normalen physischen Schaden. Die Granaten fliegen in einem hohen Bogen auf Sie zu 10. Damit das Monster Sie jedoch treffen kann, muss es einen Mindestabstand zu Ihnen haben. Sobald Sie diesen Mindestabstand unterschreiten und näher an das Monster kommen, kann es diese Fähigkeit nicht mehr effektiv nutzen und muss auf seinen normalen Angriff zurückgreifen.

Deshalb können wir zur Abwechslung sagen, dass gegen Mörser endlich auch mal die Nahkämpfer im Vorteil sind. Überwinden Sie so schnell wie möglich die Distanz zwischen Ihnen und der Monstergruppe („Sprung" und „Wütender Ansturm" beim Barbaren; „Gewitterfront" und „Rasender Angriff" beim Mönch). Ohne den Granatenangriff sind die Monster dann vergleichsweise harmlos und schnell erledigt. Etwas mehr (Lauf-)Arbeit ist von Fernkämpfern gefordert. Bleiben Sie ständig in Bewegung und umkreisen Sie die Monster, während Sie diese beschießen. Sollte ein taktischer Rückzug nötig werden, laufen Sie nicht schnurgerade von den Monstern weg, da Sie sonst zu leicht getroffen werden. Nehmen Sie vielmehr einen Zickzackkurs, schlagen Sie also Haken nach links und rechts.



9 Original und Kopie: Nur drei in dieser großen Monstergruppe sind echt, die anderen nur Illusionen.



10 Mörser-Angriffe treffen Sie nur ab einer gewissen Distanz. Gehen Sie möglichst dicht an den Feind ran!

RÄCHER

Diese Verzauberung kommt erst ab dem Schwierigkeitsgrad Hölle vor. Nur Championgruppen können die Fähigkeit „Rächer" besitzen. Sobald Sie ein Monster einer Gruppe erledigt haben, erhalten alle verbleibenden einen Bonus auf Schaden sowie Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit. Dieser Effekt kann bis zu dreimal gestapelt werden. Sehen Sie sich also einer Gruppe von vier Champions gegenüber und erledigen einen nach dem anderen, haben Sie es am Schluss mit einem einzelnen Gegner zu tun, der aber den dreifachen Rächerbonus hat.

Nutzen Sie Fähigkeiten, die mehrere Gegner auf einmal treffen oder Flächenschaden verursachen, um so die gesamte Gruppe möglichst gleichzeitig zu erledigen. Ansonsten laufen Sie Gefahr, sich Ihr Leben mit jedem besiegten Gegner ein wenig schwerer zu machen.

REFLEKTIERT SCHADEN

Von jeglichem Schaden, den Sie verursachen – egal ob im Nahkampf, Fernkampf oder mit Zaubern –, wird ein gewisser Anteil auf Sie wieder zurückgeworfen. Die Gegner selbst verursachen dafür nur normalen Schaden und haben auch keine besonderen Widerstände gegen bestimmte Schadensarten.

Im späteren Verlauf von **Diablo 3** haben vor allem sogenannte „glass cannon builds" Probleme mit Monstergruppen, die Schaden reflektieren. Unter diesen Builds versteht man Fernkämpferklassen, die sich vor allem auf Ausrüstung mit Boni auf ihr Primärattribut zwecks Schadensmaximierung und möglichst hohe Chance auf kritische Treffer und Erhöhung des Schadens von kritischen Treffern konzentrieren. Dabei werden aber Rüstung, Widerstände und Vitalität vernachlässigt. Kurz gesagt: „Glass cannon builds" sind Fernkämpfer, die unglaublich viel Schaden austeilen, gleichzeitig aber sehr wenig aushalten. Achten Sie daher lieber auf eine ausgewogene Ausrichtung. Enorm viel Schaden nützt nicht viel, wenn Sie die Monster drei oder viermal treffen und dann durch den reflektierten Schaden selbst sterben. Nahkämpfer können es sich hingegen gar nicht leisten, eine geringe Lebensenergie zu haben. Treffer lassen sich kaum vermeiden, wenn man meist direkt am Gegner agiert. Daher haben Barbaren und Mönche mit „Reflektiert Schaden" wesentlich leichteres Spiel als die Fernkampfklassen.

RÜCKSTOSS

Bei jedem Nahkampfangriff der Monster besteht eine Chance, dass „Rückstoß" aktiviert wird. Sie werden dann in hohem Bogen von dem Monster weggeschleudert. Der „Rückstoß" verursacht normalen physischen Schaden. Zusätzlich sind Sie dann für einige Sekunden verlangsamt.

Fernkämpfer haben naturgemäß wenig Schwierigkeiten mit „Rückstoß", da sie im besten Fall gar nicht so nah an den Gegner kommen, dass dieser im Nahkampf Treffer landen kann. Nahkämpfer hingegen sollten darauf achten, dass sie nicht in Reichweite von weiteren Monstergruppen gestoßen werden. Die Monster stoßen Sie immer in Schlagrichtung weg. Positionieren Sie sich daher so, dass sich in Ihrem Rücken bereits leergeräumte Gebiete befinden. Besonders störend ist für Nahkämpfer der Verlangsamungseffekt von „Rückstoß", da es ihnen dadurch erschwert wird, wieder schnell an den Gegner zu kommen. Barbaren nutzen daher Fähigkeiten wie „Sprung" (Barbar) oder „Wütender Ansturm" und kombinieren das mit „Aufstampfen" um die Gegner zu betäuben. Der „Rasende Angriff" des Mönchs hat von sich aus schon den Effekt, den Gegner kurzzeitig zu betäuben. In Verbindung mit „Lichtblitz" sollten Sie genug Zeit haben, die Gegnergruppe zumindest größtenteils zu eliminieren.

SCHÄNDER

Champions und seltene Monster mit der Eigenschaft „Schänder" erschaffen sogenannte Leerefelder unter Ihrem Charakter. Die Diener von seltenen Monster besitzen diese Fähigkeit nicht. Leerefelder sehen aus wie rot blubernde Pfützen **11** und verursachen, solange Sie sich darin aufhalten, kontinuierlich große Mengen an physischem Schaden. Die Leerefelder sind unbeweglich und verschwinden nach einiger Zeit.

Vermeiden Sie es unbedingt, in Leerefeldern stehen zu bleiben! Fernkämpfer haben es hier etwas leichter. Nahkämpfer hingegen sind gezwungen, direkt am Gegner ständig ihre Position zu wechseln. Scheuen Sie hier auch nicht den Rückzug, wenn zu viele Leerefelder vorhanden sind – suchen Sie sich einen Bereich, der nicht voller roter brodelnder Lachen ist. Solange Sie in Bewegung bleiben, sollten Sie jedoch als Sieger aus dieser Begegnung hervorgehen. Problematisch wird es allerdings, wenn die Schändermonster zusätzlich über bewegungseinschränkende Effekte verfügen, den Helden in einen Käfig sperren können oder eine weitere Gruppe mit entsprechenden Fähigkeiten dazukommt. Nutzen Sie dann unbedingt die entsprechenden Fähigkeiten Ihrer Klasse, die Sie von Bewegungseinschränkungen befreien. Bei den Einträgen zu „Aufseher" und „Vereist" finden Sie dazu weitere Erklärungen.

SCHNELL

Die Monstereigenschaft „schnell" verdient ihren Namen: Gegner mit dieser Verzauberung bewegen sich etwa 40% schneller, haben eine um 20% höhere Angriffsgeschwindigkeit und können Zauber 10% schneller wirken. Erst ab der Schwierigkeitsstufe Alptraum begegnen Ihnen Champions und seltene Monster mit dieser Eigenschaft. Seltene Monster geben sie auch an ihre Diener weiter, die dann ebenfalls schneller agieren.

Schnelle Monster machen eine Flucht oder einen taktischen Rückzug nahezu unmöglich. Nutzen Sie verlangsamende Fähigkeiten wie Frostzauber oder rückstoßende Talente wie „Seismisches Schmettern" beim Barbar, um die Monster auf Abstand zu halten. Schnelle Monster werden aber erst in Kombination mit anderen Eigenschaften zur Gefahr: In Verbindung mit „Mörser" können Sie sich auf ein wahres Bombardement einstellen! „Feuerketten" sind ja schon allein sehr unerfreulich, werden mit „Schnell" aber erst recht tödlich. Bei solchen Kombinationen gelten weiterhin die entsprechenden Vorgehensweisen, nur müssen Sie noch aufmerksamer sein und schneller reagieren als die flinken Gegner.

SCHUTZ GEGEN GESCHOSSE

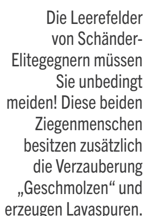
Nur seltene Monster können diese Eigenschaft haben, nicht deren Diener. „Schutz gegen Geschosse" erzeugt eine Aura, eine Art Käseglocke um das Monster, die alle Geschosse, die in ihren Wirkungsbereich kommen, stark verlangsamt.

Nahkämpfer sind da fein raus, denn „Schutz gegen Geschosse" hat keinerlei Einfluss auf sie. Fernkämpfer jedoch sollten sich primär auf die Diener konzentrieren. Sobald das seltene Monster isoliert ist, begeben Sie sich in die Schutzglocke und erledigen den Unhold.

TELEPORTER

Diese Monster können sich frei herumteleportieren, vergleichbar mit der „Teleport"-Fähigkeit des Zauberers. Das gilt ebenso für die Diener von seltenen Monstern. Gerade als Fernkämpfer kann Ihnen diese Fähigkeit einige Probleme bereiten, da es nahezu unmöglich ist, die Monster auf Abstand zu halten. Nahkämpfer hinge-




Die Leerefelder von Schänder-Elitegegnern müssen Sie unbedingt meiden! Diese beiden Ziegenmenschen besitzen zusätzlich die Verzauberung „Geschmolzen" und erzeugen Lavaspuren.



Dieser Elitegegner schützt seine Diener mit undurchdringlichen Schutzschirmen. Der Anführer selbst bleibt dabei aber verwundbar.

gen müssen Monstern mit Fernkampffähigkeit ständig hinterherlaufen, da die Biester sich immer wieder davonteleportieren.

Benutzen Sie vor allem Fähigkeiten, die die Gegner komplett handlungsunfähig machen. So können Zauberer einfrieren, Hexendoktoren verwirren und Barbaren sind in der Lage, Monster mittels „Aufstampfen" zu betäuben. Fähigkeiten, die nur die Beweglichkeit der Monster einschränkt, reichen jedoch nicht aus!

UNVERLETZLICHE DIENER

Sobald Sie **Diablo 3** auf „Hölle" angehen, können Ihnen seltene Monster mit der Fähigkeit „Unverletzliche Diener" begegnen. Deren Diener werden durch einen Schutzschild (ähnlich wie bei „Abschirmend") 12 dauerhaft geschützt und sind als „Unverletzlich" gekennzeichnet. Sie können nur das seltene Monster selbst verletzen, das noch dazu um 50% erhöhte Lebenspunkte hat. Abgesehen davon, dass das Monster mehr aushält, gibt es keine weitere Auswirkung auf Schaden oder Widerstände. Sobald Sie das Monster besiegt haben, sterben zugleich auch alle seine Diener.

Das Wichtigste: Lassen Sie sich nicht einkesseln! Die Diener sind zwar unverwundbar, können aber ganz normal mit bewegungs- und handlungseinschränkenden Effekten belegt werden. Nutzen Sie also verlangsamende oder betäubende Fähigkeiten und halten Sie die Meute auf diese Weise fern. Da das seltene Monster selbst ungeschützt bleibt, konzentrieren Sie all Ihre Attacken darauf.

VAMPIRISCH

Ab der Schwierigkeitsstufe Alptraum werden Ihnen „vampirische" Monster begegnen. Diese Monster erhalten 20% des Schadens, den sie Ihrem Helden zufügen, als Lebensenergie zurück. Die Biester machen nicht mehr Schaden und haben auch nicht mehr Lebenskraft, sind aber durch den ständigen Lebensdiebstahl extrem robust. Vor allem in Kombination mit „Feuerketten" gefährlich!

Besonders problematisch wird der Kampf durch Ihre Begleiter-NPCs und Dienerkreaturen, was vor allem Hexendoktoren betrifft. Monster mit der Eigenschaft „Vampirisch" nutzen Ihre Begleiter nämlich als Lebenskraftquelle! Da Ihre Begleiter und Pets Ihnen hier mehr schaden als nützen, sollten Sie sie wegschicken, bis der Kampf gewonnen ist. Machen Sie dazu einem Rechtsklick auf das Porträt Ihres Begleiters und wählen Sie „Fortschicken". Mit den Pets des Hexendoktors können Sie ebenso verfahren.

VEREIST

„Vereist" lässt Monster Kälteschaden verursachen und verleiht ihnen erhöhten Kältewiderstand. Normale Angriffe des Monsters verlangsamen Ihren Helden. Zudem lassen die Monster Eiskristalle auf dem Schlachtfeld erscheinen, die größer werden und nach kurzer Zeit explodieren.

13 Wenn Sie sich im Radius einer solchen Explosion befinden, werden Sie eingefroren und können sich in diesem Zustand einige Sekunden lang nicht bewegen und auch nicht angreifen.

Sobald die Kristalle erscheinen, haben Sie wenige Sekunden bis zur Explosion. Nutzen Sie die Zeit, um sich aus dem Gefahrenbereich zu retten! Hohe Kältewiderstände steigern die Wahrscheinlichkeit, dem Einfrieren zu entgehen. Falls Sie eingefroren werden, können Sie die Dauer Ihres Daseins als Tiefkühlkost mit dem Wert „Reduktion des Kontrollverlusts" verringern, der durch manche Ausrüstungsteile wie Amulette, Ringe und Helme gesteigert werden kann.

VERSEUCHT

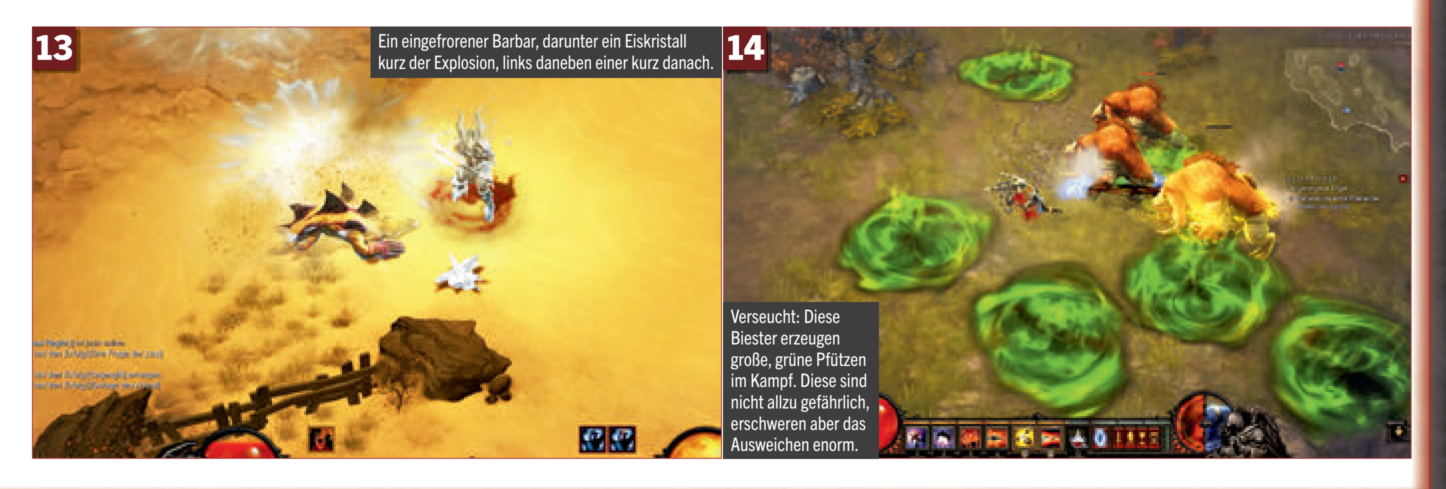
Verseuchte Monster verursachen Giftschaden und haben erhöhte Giftwiderstände. Sie hinterlassen grüne Giftlachen 14, die Ihre Lebenskraft schnell schrumpfen lassen.

Wenig überraschend: Bleiben Sie nicht in den Giftpfützen stehen. Bei längeren Kämpfen sollten Sie außerdem darauf achten, genügend Platz zum Ausweichen zu haben, da die Pfützen ziemlich lange bestehen bleiben. Vorsicht: Erst wenn alle Gegner der Gruppe erledigt sind, verschwinden auch die letzten Pfützen.

VORTEX

Mit „Vortex" können Champions und seltene Monster Ihren Helden zu sich heranziehen. Die Diener von seltenen Monstern haben diese Fähigkeit hingegen nicht. „Vortex" ist im Prinzip ein umgekehrter „Rückstoß". Die Fähigkeit selbst verursacht zwar keinen Schaden, doch gerade Fernkämpfer sowie Spieler auf der Flucht werden ihre Probleme mit dieser tückischen Fähigkeit haben.

Talente, die Gegner verlangsamen oder betäuben, sind hier die bevorzugte Wahl. Dämonenjäger haben mit ihren Fallen, kombiniert mit „Salto", ein probates Mittel zur Hand. Zauberer frieren den Vortex-Gegner ein und teleportieren sich davon. Hexendoktoren können mit „Entsetzen" oder „Massenverwirrung" und Abstand gewinnen. Barbaren und Mönche stehen als Nahkämpfer besser da – immerhin müssen sich Spieler dieser Klassen keine Gedanken darüber machen, wie sie an den Feind herankommen. ❑



13: Ein eingefrorener Barbar, darunter ein Eiskristall kurz der Explosion, links daneben einer kurz danach.

14: Verseucht: Diese Biester erzeugen große, grüne Pfützen im Kampf. Diese sind nicht allzu gefährlich, erschweren aber das Ausweichen enorm.



Auch ohne dicke Rüstung ist der Mönch im Nahkampf ein exzellenter Krieger, der rasend schnell austeilen kann.

Achten Sie bei Ihrer Ausrüstung auf das richtige Zusammenspiel aus Rüstungswert, Vitalität und Geschicklichkeit.

DIABLO 3

Der Mönch

Von: Stefan Ehring

Verbündete heilen, Gegner lähmen oder verwirren – das sind nur einige der zahlreichen Talente des Mönchs.

Hohe Ausweichraten und blitzschnelle Angriffe sind die Markenzeichen des Mönchs. Mit seinen Primärattacken generiert er Geisteskraft – diese Energie nutzen Sie, um Angriffe auf Ihre Gegner zu starten oder Mantras zur Unterstützung einzusetzen, von denen auch Ihre Begleiter oder Mitspieler profitieren.

GEISTESKRAFT

Die Heldenressource des Mönchs ist Geisteskraft. Diese benötigen Sie, um Ihre Fertigkeiten nutzen zu können. Der Anfangswert Ihrer Geisteskraft beträgt 150, kann aber durch das passive Talent „Erhabene Seele" auf 250 erhöht werden. Ihre verbrauchte Geisteskraft regenerieren Sie mit jedem erfolgreichen Angriff auf den Gegner und speichern diese so lange, bis sie wieder verbraucht wird. Sie müssen sich also keine Sorgen machen, dass Ihre Geisteskraft automatisch sinkt, wenn Sie gerade einmal nicht kämpfen.

DAS PRIMÄRATTRIBUT GESCHICKLICHKEIT

Für jeden Punkt des Hauptattributs Geschicklichkeit erhöht sich auch der Schadenswert des Mönchs um einen Punkt. Durch die hohen Geschicklichkeitswerte besitzen Mönche automatisch auch hohe Ausweichraten. Diese Chance, einem Angriff auszuweichen, lässt sich über bestimmte Talente noch weiter steigern. Beachten Sie aber, dass ab einem Wert von 1.000 Geschicklichkeitspunkten die Ausweichchance nur noch um 0,01 Prozent pro Punkt erhöht wird.

WOHLGERÜSTET IN DIE SCHLACHT

Sie können den Mönch mit einhändig oder beidhändig geführten Einhand- und Zweihandwaffen ausstatten. Achten Sie bei der Wahl Ihrer Bewaffnung neben dem Schaden pro Sekunde insbesondere auf die Angriffsgeschwindigkeit, um schnell Geisteskraft zu generieren. Die klassenspezifischen Kraftsteine sowie Daibos und Faustwaffen haben oft Boni auf die Geisteskraft-Ressource des Mönchs – halten Sie daher besonders auf hohen Levelstufen nach diesen Items Ausschau.

Bei Ihren Rüstungsteilen achten Sie darauf, dass diese Ihnen Boni auf Geschicklichkeit sowie auf Vitalität bringen. Diese Werte sind im Zweifel sogar wichtiger als hohe Rüstungswerte. Gleiches gilt für zusätzliche Punkte auf Intelligenz und Stärke, die für den Mönch nicht überlebenswichtig sind. Ganz entscheidend hingegen sind Gegenstandseffekte, die Ihnen geraubtes Leben pro Treffer verschaffen – dank seiner schnellen Attacken profitiert der Mönch mehr von diesem Effekt als alle anderen Klassen.

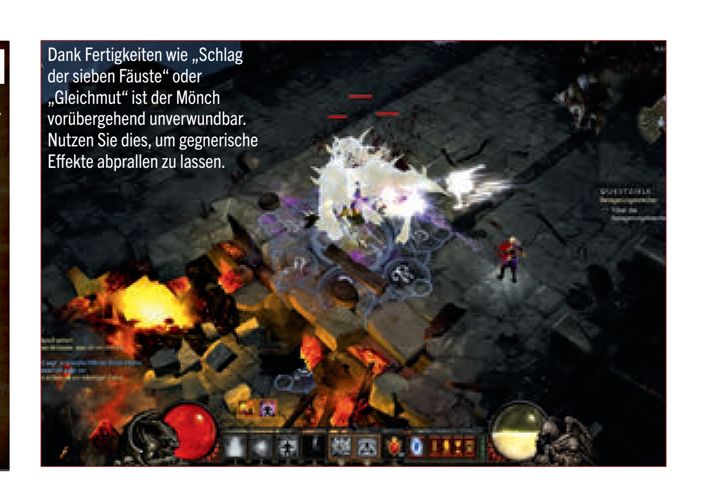
Spätestens ab Stufe „Hölle" werden Resistenzen für alle Klassen wichtig. Die passive Fertigkeit „Eins mit der Welt", die der Mönch mit Stufe 45 erhält, hilft Ihnen da beim Überleben. Während andere Klassen sämtliche Resistenzen einzeln steigern müssen, reicht es beim Mönch nämlich aus, nur eine bestimmte Resistenz hochzutreiben. Dank „Eins mit der Welt" werden die Werte der übrigen Resistenzen an Ihren höchsten Resistenzwert angeglichen!

Wie bei allen Klassen gilt auch beim Mönch: Mit einigen hochstufigen Ausrüstungsgegenständen können Sie gezielte Boni auf einige Fertigkeiten des Mönchs erlangen. Welche Gegenstandsarten diese Boni mit sich bringen und welche Talente Sie so mit Items steigern können, entnehmen Sie der Tabelle unten.

STÄRKERE FERTIGKEITEN DURCH AUSRÜSTUNG

Durch klassenspezifische Ausrüstung können Sie gezielt Fertigkeiten des Mönchs verbessern. Wir geben Ihnen einen Überblick zu den möglichen Effekten.

Zweihand	Fegender Tritt	Verringert Geistkraftkosten
	Gewitterfront	Kritische Trefferchance erhöht
	Woge des Lichts	Kritische Trefferchance erhöht
Rüstung	Donnerfäuste	Erhöht den Schaden
	Explodierende Hand	Erhöht den Schaden
	Lähmende Woge	Erhöht den Schaden
	Reißender Wind	Erhöht den Schaden
	Tödliche Reichweite	Erhöht den Schaden
	Weg der hundert Fäuste	Erhöht den Schaden
	Zyklonschlag	Verringert Geistkraftkosten



Dank Fertigkeiten wie „Schlag der sieben Fäuste" oder „Gleichmut" ist der Mönch vorübergehend unverwundbar. Nutzen Sie dies, um gegnerische Effekte abprallen zu lassen.

Die Solo-Spielweise

Wenn Sie **Diablo 3** im Einzelspielermodus spielen, treten die Heilfertigkeiten des Mönchs in den Hintergrund. Stattdessen müssen Sie den Mönch so mit Fertigkeiten ausstatten, dass Sie hohen Schaden austeilen und stets über ausreichende Geisteskraftreserven verfügen. Falls Sie das Management Ihrer Heldenressource vernachlässigen, laufen Sie schnell Gefahr, Ihr virtuelles Leben auszuhauchen.

GUT GEMISCHTE TALENTE

Um im Solospiel auch auf Alptraum oder Hölle weiterzukommen, wählen Sie eine Primärattacke, die sich sowohl gegen einzelne Gegner als auch gegen Gegnergruppen eignet und hohen Schaden verursacht. Mit „Tödliche Reichweite" und der Rune „Streuschläge" beispielsweise versetzen Sie bis zu sechs Gegnern im Umkreis bei jedem dritten Schlag 170 Prozent Waffenschaden als Blitzschaden. Dank der Fertigkeit „Reißender Wind" richten Sie kontinuierlichen Schaden bei allen Gegnern im Umkreis Ihres Mönchs an, ein Effekt, den Sie über die Rune „Klingensturm" weiter steigern. „Reißender Wind" ist dreifach stapelbar: Nach jedem kritischen Treffer wird ein weiterer Wirbel erzeugt, bis maximal drei aktiv sind, die bei nahen Gegnern fortwährend 60 Prozent Waffenschaden verursachen. Um die Fertigkeit aktiv zu halten, müssen Sie regelmäßig angreifen, sonst wird „Reißender Wind" nach sechs Sekunden abgebrochen und Sie müssen den Effekt erneut aufbauen.

Gegen starke Gegner oder solche, die vor Ihrem Mönch fliehen, nutzen Sie betäubende Angriffe wie „Fegender Tritt" mit der Rune „Stich des Skorpions" oder „Schlag der sieben Fäuste" samt „Pandämonium". So verschaffen Sie sich beispielsweise Zeit, um gefahrlos Heilkugeln einzusammeln oder ein paar harte Schläge auf den Gegner prasseln zu lassen.

Großen Schaden richten Sie an, wenn Sie die Fertigkeit „Woge des Lichts" ausrüsten. Allerdings sind die Geisteskraftkosten von 75 unverhältnismäßig hoch, sodass Sie diese Fertigkeit trotz fehlender Abklingzeit nur sporadisch nutzen sollten. Auch wenn die Rune „Welle der Macht" die Geisteskraftkosten um beinahe 50 Prozent auf 40 senkt, sollten Sie diese Offensivfertigkeit nur gelegentlich einsetzen.

DIE SACHE MIT DER GEISTESKRAFT

Egal wie hoch der Verbrauch von Geisteskraft bei Ihrem Mönch auch sein sollte: Entscheiden Sie sich bei den Passivfertigkeiten nicht für „Erhabene Seele", mit der Ihre Geisteskraft von 150 auf 250 gesteigert wird. Sie verschwenden den Platz an eine Fertigkeit, deren Nutzwert nur gering ausfällt. Setzen Sie lieber auf Aktivfertigkeiten und Ausrüstung, mit der Sie die Regeneration von Geisteskraft steigern! Sie können zum Beispiel alle Ihre Kernattacken über Runen so abändern, dass Sie vermehrt Geisteskraft aufbauen.

MANTRAS UND IHR NUTZEN

Die meisten Mantras sind für den Mönch im Solospiel nahezu unwichtig, da sie ihr volles Potenzial ohnehin erst im Gruppenspiel entfalten. Ab Stufe 53 erhalten Sie jedoch die Möglichkeit, das „Mantra der Heilung" durch die Rune „Zeiten der Not" so zu gestalten, dass es neben der Lebensregeneration für eine Steigerung aller Widerstandsarten um 20 Prozent sorgt. Wenn Sie im Spielverlauf Ihre Widerstände erhöhen müssen, ohne dabei Gold für Ausrüstung ausgeben zu wollen, haben Sie mit dieser Fertigkeit die Möglichkeit dazu. In Kombination mit der Passivfertigkeit „Eins mit der Welt" erreichen Sie so Widerstandswerte, mit denen Sie auch fiese Monsterverzauberungen wie Feuerketten oder Arkanwächter überstehen.

EIRENA ALS BEGLEITERIN

Die Offensivtalente der Verzauberin „Kräftiger Stoß", „Erosion" und „Massenkontrolle" kommen Ihnen als Mönch in jeder Situation zugute und zeigen gerade bei Gegnerhorden durchschlagende Wirkung. Da Eirenas Talent „Kräftiger Stoß" von ihrem Waffenschaden abhängt, rüsten Sie Eirena mit Zweihandwaffen aus, die sich durch hohen Grundschaden auszeichnen. Zwar kann Eirena auch Einhandwaffen tragen, doch da deren Schaden im Vergleich geringer ausfällt, ist das in diesem Fall wenig sinnvoll. Steigern Sie die Intelligenz der Verzauberin, ihr Primärattribut, über Ringe, Amulette und begleiterspezifische Fokusse. Damit erhöhen Sie Eirenas Schaden und auch ihre Resistenzen profitieren von den erhöhten Intelligenzwerten.

Mit dem defensiven Talent „Machterfüllte Rüstung" vergrößern Sie Eirenas und Ihre eigenen Überlebenschancen im Kampf durch einen 15-prozentigen Rüstungsbonus. Außerdem werden Ihre Gegner durch den Zauber zusätzlich verlangsamt.

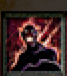
Beachten Sie, dass sich Eirena beim Wirken von ihrer Fertigkeit „Massenkontrolle" am Aufenthaltsort Ihres Mönchs orientiert, außerdem haben Sie keinerlei Kontrolle darüber, wann die Begleiterin ihren Zauberspruch anwendet. Bleiben Sie deshalb möglichst nah am Gegner dran, damit der Massenkontrolle-Effekt nicht einfach ins Leere geht.

DER IDEALE BEGLEITER

Dank der Talente der Verzauberin bessern Sie die Rüstung Ihres Mönchs auf und halten auch große Monstergruppen in Schach.


KRÄFTIGER STOSS Verursacht eine Arkanexplosion mit 100% Waffenschaden, die Gegner zurückstößt.

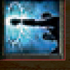

MACHTERFÜLLTE RÜSTUNG Erhöht den Rüstungswert um 15% und verlangsamt Gegner 3 Sek. lang um 30%.


EROSION Wirkt Massenschaden und erhöht den Angriffsschaden für eine Dauer von 3 Sekunden um 15%.


MASSENKONTROLLE Verwandelt ganze Gegnergruppen für 5 Sekunden in wehrlose Hühnchen.

EINE TALENTAUSWAHL FÜR DAS SOLOSPIEL

Wenn Sie als Mönch solo unterwegs sind, müssen Sie sowohl auf große Monstergruppen als auch auf starke Einzelgegner vorbereitet sein. Kein Problem dank unserer Fertigkeiten-Zusammenstellung, die auf Stufe 40 basiert.

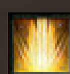

PRIMÄR: TÖDLICHE REICHWEITE
Rune: Streuschläge


TECHNIKEN: REISSENDER WIND
Rune: Klingensturm


SEKUNDÄR: FEGENDER TRITT
Rune: Stich des Skorpions


FOKUS: SCHLAG DER SIEBEN FÄUSTE
Rune: Pandämonium


VERTEIDIGUNG: GLEICHMUT
Rune: Friedliche Rast


VERTEIDIGUNG: ODEM DES HIMMELS
Rune: Gleissender Zorn


TRANSZENDENZ


DER PFAD DES WÄCHTERS


DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN

Wenn Sie sich in den Kampf stürzen, müssen Sie zuvor keine bestimmten Vorbereitungen treffen. Mit dem ersten Schlag gegen den Gegner aktivieren Sie „Reißender Wind" und schädigen kontinuierlich alle Feinde im näheren Umkreis. Werden Sie verwundet, heilen Sie sich mit „Odem des Himmels" und profitieren von einem vorübergehenden Schadensbonus. Sobald Ihre Lebensanzeige unter die Hälfte fällt, aktivieren Sie „Gleichmut". So werden Sie zeitweise unverwundbar und gleichzeitig geheilt. Ihre Gegner können Sie sowohl mit „Schlag der sieben Fäuste" als auch mit „Fegender Tritt" betäuben. Nutzen Sie diese zwei Fähigkeiten, wenn Sie sich Zeit verschaffen oder neu ordnen müssen.

Spielweise in der Gruppe

Der Mönch ist wichtiger Bestandteil einer funktionierenden Gruppe, gerade auf den Schwierigkeitsgraden Alptraum und Hölle. Keine andere Klasse bietet so viele Möglichkeiten, die Gruppe zu heilen oder Angriffe zu verstärken wie der Mönch. Wir zeigen Ihnen, wie sich der Mönch als Heiler in der Gruppe zurechtfindet.



Zusammen mit einer Zauberin als Fernkämpferin sowie einem Barbaren als Frontschwein konzentrieren Sie sich als Mönch auf Ihre Heilfertigkeiten in der Gruppe.

FÜR DAS WOHL DER FERNKÄMPFER

Als Primärattacke sollten Sie eine Fertigkeit wählen, die sich nicht zwangsläufig durch den verursachten Schaden hervortut. Viel wichtiger sind nämlich Effekte, die gegnerische Vorstöße hemmen und so den Fernkämpfern Ihrer Gruppe benötigte Freiräume verschaffen. Eine gute Wahl ist daher „Lähmende Woge". Damit verlangsamen Sie für eine Dauer von drei Sekunden bei jedem dritten Schlag sowohl die Bewegungs- als auch die Angriffsgeschwindigkeit der Gegner in Ihrer Nähe. Die Rune „Erschütterung" sorgt außerdem dafür, dass getroffene Feinde 20 Prozent weniger Schaden anrichten. Sollte doch mal ein Gegner zu Ihren Fernkämpfern unterwegs sein, können Sie seinen Vormarsch dank „Lichtblitz" mit der Rune „Selbstreflexion" für vier Sekunden unterbrechen. Dadurch verschaffen Sie Ihren Mitstreitern Zeit zu reagieren. Diesen Effekt können Sie sich sogar bei Elite- und Bossgegnern zunutze machen und den geblendeten Feind ohne Gefahr mit starken Angriffen schwächen.

Eine Chance auf Betäuben Ihrer Gegner haben Sie bei dem Talent „Schlag der Sieben Fäuste" in Verbindung mit der Rune „Pandämonium". Damit richten Sie großen Schaden an und sind für eine Dauer von sieben Schlägen immun gegen feindliche Attacken und Effekte.

HEILSAME KRÄFTE

Mit „Mantra der Heilung" sorgen Sie dafür, dass Ihre Gruppe fortwährend frische Lebensenergie bekommt. Mit der Rune „Versorgung" können Sie die Lebensregeneration dieser Fertigkeit noch weiter steigern. Sollte es für Sie selbst einmal kritisch werden, greifen Sie nicht sofort zum Heiltrank. Nutzen Sie eher das Talent „Gleichmut", um sich für drei Sekunden unverwundbar zu machen. Über die Rune „Ernten, was man sät" können Sie dieses passive Talent zum Schadenswirker umwandeln, indem Sie Ihren Schutzschild nach Ablauf explodieren lassen. Dies fügt Gegnern im Umkreis von 20 Metern absorbierten Schaden als Heiligschaden zu. Noch während Ihr Schutzschild aktiv ist, heilen Sie sich mit „Odem des Lichts". Bei aktivierter Rune „Kreis des Hohns" richtet diese Heilfertigkeit, von der auch Verbündete im Umkreis profitieren, beim Gegner Heiligschaden an. Sind Ihre Qualitäten als Heiler gefragter, steigern Sie die Effizienz von „Odem des Himmels" durch die Wahl der Rune „Kreislauf des Lebens".

DIE PASSIVEN FÄHIGKEITEN

Um Ihren Mönch noch weiter gruppentauglich zu machen, gleichen Sie die passiven Fertigkeiten an die aktiven an. Steigern Sie Ihre Überlebenschancen und auch Ihren Nutzen für die Gruppe, indem Sie sich für das passive Talent „Entschlossenheit" entscheiden. Damit richten von Ihnen angegriffene Gegner 2,5 Sekunden lang 25 Prozent weniger Schaden an. Durch „Die Gelegenheit beim Schopfe packen" erhöhen Sie Ihre Überlebenschancen deutlich: Diese Fertigkeit verbessert Ihren Rüstungswert um 100 Prozent Ihrer Geschicklichkeit. Da Geschicklichkeit unabhängig von Ihrer Spielweise stets das Primärattribut des Mönchs bleibt und stetig gesteigert werden sollte, fällt der Bonus entsprechend hoch aus. Weiteren Nutzen für die gesamte Gruppe ziehen Sie aus der passiven Fertigkeit „Leitendes Licht". Wann immer Sie einen Verbündeten mit einer Aktivfertigkeit heilen, verursachen Sie und der geheilte Spieler dank „Leitendes Licht" 15 Sekunden lang 16 Prozent mehr Schaden.

GRUPPENDYNAMIK

Dem Mönch kommt mit seinen Fertigkeiten eine zentrale Rolle im Gruppenspiel zu, da er im Zweifel das Überleben der gesamten Gruppe sicherstellt. Damit Ihr Mönch aber ebenfalls nicht ins Gras beißt, sollten Sie sich bei zu starken Gegnergruppen oder Elitegegnern immer wieder zurückziehen – denn tot bringen Sie Ihrer Gruppe nichts! Haben Sie stets ein Auge auf die Lebensbalken Ihrer Mitspieler, da es nun an Ihnen liegt, diese gefüllt zu halten. Achten Sie bei Ihrer Ausrüstung auf Effekte, die Ihr Leben auffrischen und Ihnen mehr Vitalität verschaffen. Der Schadenswert Ihrer Ausrüstung tritt in den Hintergrund, da Sie hier in erster Linie die Unterstützerrolle übernehmen und nicht länger ein Schadensverursacher sind.

GRUPPEN-FERTIGKEITEN FÜR MÖNCHE

Im Gruppenspiel unterstützen Sie Ihre Gefährten mit Heilkräften und hindern Feinde daran, zu den Fernkämpfern aus Ihrem Team vorzudringen. Auf Basis der Charakterstufe 40 haben wir eine Beispielskillung zusammengestellt.



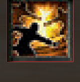
PRIMÄR: LÄHMENDE WOGE
Rune: Erschütterung



VERTEIDIGUNG: ODEM DES HIMMELS
Rune: Kreis des Hohns



SEKUNDÄR: LICHTBLITZ
Rune: Selbstreflexion



FOKUS: SCHLAG DER SIEBEN FÄUSTE
Rune: Pandämonium



VERTEIDIGUNG: GLEICHMUT
Rune: Ernten, was man sät



MANTRA: MANTRA DER HEILUNG
Rune: Versorgung



ENTSCHLOSSENHEIT



DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN



LEITENDES LICHT

Als heilender Mönch halten Sie stets das „Mantra der Heilung" aktiv, um die Lebensregeneration Ihrer Gefährten hoch zu halten. Bleiben Sie stets an der Front und verlangsamen Sie gegnerische Vorstöße. Hindern Sie Gegner am Vordringen zu den Fernkämpfern Ihrer Gruppe, indem Sie diese Monster gezielt mit „Lichtblitz" blenden. Achten Sie auf die Lebensbalken Ihrer Gefährten und setzen Sie rechtzeitig „Odem des Himmels" zur Heilung Ihrer Kameraden ein. Dank „Leitendes Licht" richten Sie und die verarzteten Verbündeten mit jeder aktiven Heilung für kurze Zeit mehr Schaden an. Sorgen Sie über „Entschlossenheit" dafür, dass von Ihnen angegriffene Gegner weniger Schaden machen.

Spielweise gegen Bosse

Im Kampf gegen Bosse und Elitegegner müssen Sie als Mönch auf Talente vertrauen, die Ihr Überleben sicherstellen und gleichzeitig hohen Schaden beim Feind verursachen. Die richtige Mischung aus Offensiv- und Defensivtalenten macht's!

DER MÖNCH GEGEN ELITEGEGNER

Sie werden bereits festgestellt haben, dass die Schwierigkeitsstufen Alptraum und Hölle ganz andere Anforderungen an Ihre Fertigkeiten stellen, als dies noch auf normaler Stufe der Fall war. Stures Mausgeklicke führt Sie nicht mehr zum Sieg – nur mit hohen Widerstandswerten, Taktiken und Fertigkeiten bleiben Sie am Leben.

Nehmen Sie sich bei Elitegruppen immer zuerst die Diener vor, denn diese verfügen in der Regel über weniger Leben als ihr Anführer, obwohl sie oft vergleichbaren Schaden austeilen können. Nutzen Sie starke Attacken wie „Explodierende Hand" und „Schlag der sieben Fäuste", um sich der Gegnergruppen so schnell wie möglich zu entledigen. Fokussieren Sie Ihre Angriffe immer nur auf einen Gegner. Über die Rune „Schlag der Tausend Fäuste" verlängern Sie die Dauer, für die Sie durch die Luft fliegen und Schaden austeilen, um zwei Schläge. Der zusätzliche Schaden fällt zwar nur moderat aus, ist aber nützlich, um beispielsweise einem Schänderkreis zu entgehen.

Markieren Sie Gegner mit „Explodierende Hand", was drei Sekunden lang Blutungsschaden in Höhe von 220 Prozent Ihres Waffenschadens bei ihnen verursacht. Mithilfe der Rune „Das Fleisch ist schwach" steigern Sie außerdem drei Sekunden lang den verursachten Schaden Ihrer Angriffe um zwölf Prozent.

Ihre Primärattacke und auch Ihre Bewaffnung wählen Sie so, dass Sie schnellstmöglich zuschlagen. Eine gute Wahl ist „Donnerfäuste" mit der Rune „Blitzschnell". Damit erhöhen Sie Ihre Ausweichchance um 16 Prozent bei jedem dritten Schlag.

Falls Sie vor einer Gruppe Elitegegner fliehen müssen, etwa um sich zu heilen, sind Fertigkeiten wie „Lichtblitz" oder auch „Heilige Einkehr" eine gute Ergänzung zu Ihren Schadenstalenten. Mit „Lichtblitz" blenden Sie Elitegegner zwar nur für kürzere Zeit als Standardgegner, allerdings haben deren Angriffe trotzdem drei Sekunden lang eine Wahrscheinlichkeit von 30 Prozent, Ihren Mönch zu verfehlen.

Mit „Heilige Einkehr" schaffen Sie einen Schutzkreis, den Ihre Gegner nicht betreten können. Gerade an Engpässen wie Brücken oder schmalen Gewölbegängen eine optimale Fertigkeit, um dem Mönch eine kurze Kampfpause zu ermöglichen!

DER MÖNCH GEGEN BOSSE

Gegen die vier großen Bossgegner, die man am Ende eines Aktes bekämpfen muss, gelten prinzipiell die gleichen Empfehlungen wie auch für die Elitegegner. In erster Linie achten Sie darauf, dass Ihr Mönch möglichst hohen Schaden austeilt. Da die Bosskämpfe immer in abgegrenzten Arenen stattfinden, ist von der Anwendung von „Heilige Einkehr" abzuraten. Dafür legen wir Ihnen „Lichtblitz" ans Herz, da Sie mit dieser Blendattacke besonders schwere Angriffe unterbrechen. Währenddesen heilen Sie Ihre Wunden und sind vorbereitet, bevor der Boss seinen Angriff nach Abklingen des Blendeffekts wiederholen kann.

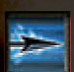
Einen Teil des von Bossen verursachten Schadens werfen Sie bei aktiviertem „Mantra der Vergeltung" zurück auf den Gegner. Mit ausgerüsteter Rune „Rachsucht" erhöhen Sie die reflektierte Schadensmenge des Mantras auf 60 Prozent und reflektieren neben Nahkampf- auch Distanzschaden auf den Gegner. So ziehen Sie aus eingesteckten Treffern einen offensiven Nutzen. Sorgen Sie für ausreichende Lebensregeneration, indem Sie regelmäßig Ihre Heilfertigkeit „Odem des Lichts" wirken und versehen Sie das Talent „Gleichmut" mit der Rune „Friedliche Rast", damit der Schutzschild Sie heilt.

DER IDEALE BEGLEITER

Mit seinen durchschlagenden Angriffen aus der Distanz ist der Schuft in Bosskämpfen eine gute Ergänzung für den Mönch.


VERKRÜPPELNDER SCHUSS: Verlangsamt des Ziel 3 Sekunden lang um 60%.


SKRUPELLOSIGKEIT: Blendet Gegner für einen Zeitraum von 3 Sekunden.


KRAFTSCHUSS: Wirkt 25% Waffenschaden als Arkanschaden und hat eine 50% Chance auf Betäubung.


HYSTERIE: Nach einem kritischen Treffer verursachen Attacken 3 Sekunden lang 10% mehr Schaden.

Eine andere Möglichkeit ist der Einsatz von „Mantra der Heilung" in Kombination mit einer Rune, die Ihre Heilfertigkeit „Odem des Himmels" um einen Kampfbonus ergänzt: Über die Rune „Gleißender Zorn" steigern Sie nach Nutzung des Heilzaubers 45 Sekunden lang Ihren Schaden um 15 Prozent. So ist also auch ein Defensivtalent nützlich für den Angriff.

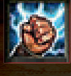
DER SCHURKE ALS BEGLEITER

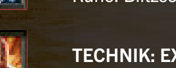
Gegen Bosse und Elitegegner erweist sich der Schuft Lyndon als optimale Ergänzung zum Mönch. Mit seinen Fertigkeiten verlangsamt, blendet oder betäubt er den Feind. Auf diese Weise haben Sie die Chance, sich gefahrlos eine Heilkugel zu gönnen oder sich zu sammeln.

Nach einem kritischen Treffer des Schufts verfallen Sie und Ihr Begleiter in „Hysterie", wodurch Sie beide für eine Dauer von drei Sekunden zehn Prozent mehr Schaden austeilen. Statten Sie Lyndon daher mit einer Armbrust oder einem Bogen aus, die eine erhöhte kritische Trefferchance besitzen. Über Amulette, Ringe und die begleiterspezifischen Marken steigern Sie Lyndons Primärattribut Geschicklichkeit sowie seine Vitalität. So richtet Lyndon nicht nur mehr Schaden an, sondern weicht Angriffen auch besser aus und hält in Kämpfen längere Zeit durch. ❑

EINE TALENTAUSWAHL FÜR DEN KAMPF GEGEN BOSSE

Um für Kämpfe mit Elitegegnern und Bossen gewappnet zu sein, benötigen Sie eine gute Kombination aus defensiven und offensiven Talenten. Unser Beispiel (basiert auf Stufe 40) zeigt Ihnen eine mögliche Zusammenstellung.


PRIMÄR: DONNERFÄUSTE
Rune: Blitzschnell

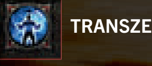

TECHNIK: EXPLODIERENDE HAND
Rune: Das Fleisch ist schwach


VERTEIDIGUNG: GLEICHMUT
Rune: Ernten was man sät


VERTEIDIGUNG: ODEM DES HIMMELS
Rune: Gleißender Zorn


FOKUS: SCHLAG DER SIEBEN FÄUSTE
Rune: Schlag der tausend Fäuste


MANTRA: MANTRA DER HEILUNG
Rune: Versorgung


TRANSZENDENZ


DER PFAD DES WÄCHTERS


DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN

Bevor Sie in den Kampf ziehen, aktivieren Sie das „Mantra der Heilung". Damit sorgen Sie für eine verbesserte Lebensregeneration. Wirken Sie „Explodierende Hand" und greifen Sie den betroffenen Gegner mit „Donnerfäuste" an. Profitieren Sie bei jedem dritten Schlag durch die Rune „Blitzschnell" von einer erhöhten Ausweichchance. Nutzen Sie „Schlag der sieben Fäuste", wenn Sie Gefahr laufen, durch starke Attacken geschädigt zu werden. Alternativ aktivieren Sie mit „Gleichmut" Ihren Schutzschild, den Sie auch nutzen können, um sich von Effekten wie Vereist oder Furcht zu befreien. Die Heilfertigkeit „Odem des Himmels" steigert zusätzlich Ihren Angriffsschaden.



Möchten Sie die Elemente beherrschen und mit Magie gegen Diablo und seine Schergen antreten? Dann wählen Sie den Zauberer.

Mit Amethysten und Topasen passen Sie gesockelte Ausrüstung an die Bedürfnisse des Zauberers an.

DIABLO 3

Der Zauberer

Von: Christian Walter

Zauberer richten viel Schaden an und beherrschen Tricks zur Gegnerkontrolle, halten aber nur wenige Treffer aus.

Trotz ihrer großartigen Attacken haben es Zauberer nicht immer leicht in **Diablo 3** – jedenfalls ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad. Zauberer sind zwingend darauf angewiesen, anrückende Feinde rechtzeitig auszuschalten, bevor diese den Helden erreichen. Faustregel: Je mehr Intelligenz Ihr Zauberer hat, desto mehr Schaden verursacht seine Magie. Da der Zauberer aber kaum gute Rüstungswerte erreicht und auch nicht auf hohe Ausweichraten hoffen kann, ist er sehr verwundbar. Darum ist Vitalität gleich nach Intelligenz das zweitwichtigste Attribut des Zauberers. Diese beiden Attribute sollten bis Stufe 40 die wichtigsten Richtwerte sein, nach denen Sie Ihre Ausrüstung auswählen. Und eine mächtige Waffe ist natürlich ebenfalls Pflicht – ganz gleich, ob das nun ein Schwert, ein Zauberstab oder eine Axt ist. Spätestens ab Hölle werden Resistenzen gegen alle möglichen Arten von Elementarschäden wichtiger. Zauberer und Hexendoktoren sind hier im Vorteil, da sie durch ihre hohen Intelligenzwerte bereits einige Boni auf diese Widerstandswerte mitbringen.

SINNVOLLE AUSRÜSTUNG

Gerade auf niedrigeren Levelstufen können Sie Ihrem Zauberer deutliche Boni verpassen, indem Sie Topase (Intelligenz) und Amethyste (Vitalität) in gesockelte Rüstungsteile einsetzen.

Auf hohen Levelstufen finden Sie außerdem klassenspezifische Gegenstände (beispielsweise Zauberhüte), mit denen Sie bestimmte Fertigkeiten verstärken können. Unten finden Sie eine Liste, die aufzeigt, welche Zauberer-Talente sich mit hochstufigen Items verbessern lassen. Außerdem verleihen klassenspezifische Items oft auch Boni auf die Arkankraft des Zauberers, verbessern beispielsweise die Ressourcenregeneration.

RESSOURCENMANAGEMENT

Arkankraft, die Ressource des Zauberers, regeneriert sich von selbst, und zwar sehr schnell. Daher spielt sich der Zauberer sehr einsteigerfreundlich – man ballert einfach drauflos. Auf hohen Levelstufen spielt sich die Klasse jedoch anspruchsvoller, da die Gegner mehr Treffer aushalten, man somit mehr Arkankraft benötigt und nun lernen muss, mit der Ressource auszukommen. Im Gegensatz zum Hexendoktor vergrößert sich der maximale Vorrat an Arkankraft auch nicht bei einem Levelaufstieg. Rüsten Sie mindestens einen sogenannten „Kernzauber" aus, denn solche Fertigkeiten verbrauchen keine Arkankraft – so können Sie weiterkämpfen, während sich Ihre Ressource wieder auflädt.

TRICKS FÜR DIE DEFENSIVE

Was dem Zauberer an Rüstung fehlt, gleicht er neben seinen hohen Widerständen auch mit einigen Schutzzaubern aus, etwa „Diamantrüstung". Außerdem ist der Zauberer recht beweglich, kann sich durch Teleportation etwa schnell aus der Gefahrenzone bringen. Mit einer Zeitblase spannt der Zauberer außerdem einen magischen Schild auf, der Gegner und deren Geschosse verlangsamt – das macht sie zur perfekten Zielscheibe für den Helden.

ITEMS MIT BONI AUF ZAUBERER-TALENTE

Wie alle Klassen kann auch der Zauberer seine Fertigkeiten durch klassenspezifische, hochstufige Gegenstände verbessern. Diese kleine Tabelle gibt Ihnen einen Überblick.

Einhand/ Zweihand	Magisches Geschoss	Erhöht den Schaden
	Energiewirbel	Kritische Trefferchance erhöht
Nebenhand	Arkane Kugel	Kritische Trefferchance erhöht
	Blizzard	Erhöht die Wirkungsdauer
	Meteor	Verringert Arkankraftkosten
	Schockimpuls	Erhöht den Schaden
	Spektralklinge	Erhöht den Schaden
Rüstung	Arkanflut	Verringert Arkankraftkosten
	Desintegration	Verringert Arkankraftkosten
	Explosion	Kritische Trefferchance erhöht
	Froststrahl	Kritische Trefferchance erhöht
	Hydra	Verringert Arkankraftkosten
	Stromschlag	Erhöht den Schaden



Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil, indem Sie durch die Gitter schießen und Champion-Gegner vernichten. Mit diesem Trick können Sie ohne eine Schramme weiterziehen!

Tipps zur Solo-Spielweise

Sobald Sie die erste Schwierigkeitsstufe Normal gemeistert haben, müssen Sie vorsichtiger mit Ihrem Zauberer agieren. Alle Gegner verfügen nun über mehr Lebenskraft und teilen deutlich härter aus.

DER RICHTIGE BEGLEITER

Bevor Sie aufbrechen, heuern Sie im Lager den Templer als Begleiter an. Für eine vernünftige Zusammenstellung der Fähigkeiten empfehlen wir Ihnen eine Tank-Heil-Kombination. Mit „Einschreiten" verspottet der Templer seine Feinde und zieht die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich. Die restlichen Fertigkeiten des Templers sind auf Heilung ausgelegt. Er richtet so zwar nur geringen Schaden an, lenkt aber dafür die Dämonen ab, stellt verlorene Lebenspunkte wieder her und verschafft dem Zauberer wertvolle Zeit, um seine Ziele in Ruhe anzugreifen. Falls eine Höllenkreatur dem Templer zu stark zusetzt und er kampfunfähig auf dem Schlachtfeld kniet, haben Sie aber ein Problem, denn ab diesem Zeitpunkt ist Ihr Zauberer im Fokus der Feinde. Ab dann gilt es, entweder die Gegner schnell zu töten oder einfach die Flucht zu ergreifen. Immerhin taucht der Templer nach zehn Sekunden wieder auf und kämpft tapfer weiter.

ARKANKRAFT SPAREN

Sobald Ihnen der Templer folgt, gilt es, zu überlegen, welche Fertigkeiten Sie anwenden. Ehe Sie den Dämonen entgegentreten, aktivieren Sie die „Eisrüstung". Der Schutzzauber unterbindet gegnerische Hiebe und verlangsamt die Feinde. Das ermöglicht es Ihnen, etwas Distanz zwischen sich und den Gegner zu bringen. Im Gegenzug hat die „Eisrüstung" einen großen Nachteil: Sie verringert Ihren Vorrat an Arkankraft.

Als Fernkämpfer sollten Sie im Kampf die Umschalttaste (oft auch „Shift" genannt) benutzen, denn so bleibt Ihr Charakter bei einem Angriff bombenfest stehen, selbst wenn Sie auf den Boden klicken. So kann es nicht passieren, dass Sie aus Versehen in die Gegnergruppe hineinlaufen.

Kernzauber wie der nützliche „Stromschlag" verbrauchen zwar keine Arkankraft, verursachen im Umkehrschluss aber auch weniger Schaden – Sie sollten daher nicht zu viele Kernzauber ausrüsten, beschränken Sie sich auf einen. Für „Stromschlag" nutzen Sie die Rune „Blitzstoß", dank ihr schießen Sie gezielt auf einzelne Gegner und treffen zusätzlich dahinter stehende Dämonen. Ab Level 44 nutzen Sie allerdings besser die Rune „Machtwoge". Damit unterstützen Sie die Regeneration Ihrer Arkankraft und können schneller Ihre mächtigeren Attacken wirken.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Falls Sie von mehreren Dämonen umzingelt sind, hilft Ihnen die Fertigkeit „Hydra" aus, die eine Art magisches Geschütz erzeugt. Die Rune „Giftige Hydra" lässt Sie gefährliche Lachen verschießen und trifft alle Feinde in Ihrer Nähe. Sehr nützlich auch in Bosskämpfen!

Das defensive Talent „Diamanthaut" verringert Ihren erlittenen Schaden enorm. Damit kommen Sie nicht nur unbeschadet aus einer Gefahrenzone heraus, sondern können bei Bedarf auch nahe an einen Feind heran, etwa um Heilkugeln mitten aus dem Kampfgetümmel zu holen.

Unter die Kategorie Verteidigung fällt ebenso die Fertigkeit „Teleportation". Damit können Sie den Zauberer aus praktisch jeder bedrohlichen Situation befreien. „Fraktur" ist die interessanteste Rune für „Teleportation". Sie beschwört zwei Spiegelbilder Ihres Helden nach dem Teleportieren und sorgt so für Ablenkung bei den Gegnern. Leider ist diese Rune erst ab Level 43 verfügbar.

Ein effektiver Zauber zur Bekämpfung von Gegnergruppen ist „Arkane Kugel". Mit verschiedenen Runen erhöhen Sie den Schaden der Fähigkeit oder erhöhen ihren Trefferradius. Die Rune „Himmelskugel", welche Sie ab Stufe 55 freischalten, eignet sich beispielsweise hervorragend für enge Räume, in denen Horden von Kreaturen auf Sie lauern.

Werden Ihnen die Gegner zu stark, aktivieren Sie die Fertigkeit „Archon". Diese mächtige Fähigkeit ist perfekt für Notsituationen, erhöht sowohl Ihr Schadenspotenzial als auch Ihre Defensivwerte. Dadurch kämpfen Sie deutlich effizienter, sind aber natürlich nicht unbesiegbar – selbst in Archon-Gestalt müssen Sie also manchmal aus der Gefahrenzone flüchten.

DER ZAUBERER ALS NAHKÄMPFER

Der Zauberer ist in der Rollenspielwelt ein typischer Fernkämpfer. In **Diablo 3** lässt er sich aber auch ganz anders spielen, nämlich im Nahkampf. Wichtig sind hierbei Zauber wie „Spektralklinge". Diese Angriffsform ist sehr gewagt, da Ihr Zauberer nicht so hohe Rüstungswerte hat wie etwa der Barbar. Darum ist hier hohe Mobilität gefragt. Die Fertigkeit „Frostnova" friert Gegner auf der Stelle ein, dann haben Sie leichtes Spiel, um die Dämonen zu vernichten. Die Fertigkeit „Magische Waffe" in Verbindung mit der Rune „Mächtige Waffe" erhöht massiv Ihr Schadenspotenzial. Experimentieren Sie außerdem mit dem Zauber „Explosion" – er bewirkt Flächenschaden und vernichtet in kürzester Zeit alle Gegner um Sie herum.

DER IDEALE BEGLEITER

Der Templer muss als Tank-Ersatz herhalten und bringt auch einige nützliche Fähigkeiten mit, die Sie in der Schlacht unterstützen.


EINSCHREITEN Fällt das Leben Ihres Helden unter 50 %, verspottet der Krieger für 3 Sekunden lang die Gegner.

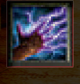

TREUE Diese Fähigkeit regeneriert 155 Lebenspunkte pro Sekunde für Sie und den Templer.

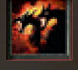

ANSTURM fügt einem Feind 50 % Waffenschaden zu und betäubt Gegner 2 Sekunden lang innerhalb von 8 Metern.


WÄCHTER stößt Gegner innerhalb von 15 Metern zurück und heilt Ihren Charakter um 4651 Lebenspunkte.

ZAUBERER-FERTIGKEITEN IM SOLOSPIEL

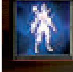
Für Einzelkämpfer auf den Schwierigkeitsstufen Alptraum und Hölle empfehlen wir diese Fertigkeiten-Auswahl. Natürlich gilt auch hier: Experimentieren Sie mit Ihren Talenten und passen Sie den Build Ihrem Geschmack an.


PRIMÄR: STROMSCHLAG
Rune: Blitzstoß


MACHT: HYDRA
Rune: Giftige Hydra


SEKUNDÄR: ARKANE KUGEL
Rune: Arkannova


BESCHWÖRUNG: EISRÜSTUNG
Rune: Unterkühlende Aura


VERTEIDIGUNG: DIAMANTHAUT
Rune: Spiegelhaut


BEHERRSCHUNG: ARCHON
Rune: Teleportieren


ASTRALE PRÄSENZ


BEFLÜGELNDER SCHUTZ


WUNDERKIND

Der Zauber „Stromschlag" ist nützlich, wenn Sie mal ohne Arkankraft vor dem Gegner stehen. Mit der „Arkanen Kugel" und der Fertigkeit „Hydra" verursachen Sie bei größeren Dämonenhorden massiven Schaden. In jeglichen Notfallsituationen verwenden Sie die „Diamanthaut" oder die „Eisrüstung". Erstere, um Treffer zu absorbieren und Letztere, um Gegner zu verlangsamen oder einzufrieren. Falls Sie auf große Gegnergruppen oder Elitegegner treffen, benutzen Sie „Archon". Diese Schadensschleuder hilft Ihnen immer! Die passiven Fähigkeiten „Astrale Präsenz" und „Wunderkind" erhöhen Ihre Arkankraft, dadurch können Sie mehr Zauber wirken. „Beflügelnder Schutz" verlängert die Dauer der Rüstungszauber und heilt Sie dabei.

Das Zusammenspiel in der Gruppe

Manche Bossgegner sind auch mit einem NPC-Begleiter kaum zu bändigen. Dann ist der Zeitpunkt gekommen, sich mit echten Mitspielern zusammenzuschließen. Ein Nahkämpfer in Ihrer Gruppe macht das Leben des Zauberers wesentlich leichter. Worauf Sie mit Ihrem Helden als Teamspieler achten müssen, erklären wir Ihnen in diesem Abschnitt.



Blaue Champions sind für Ihre Gruppe eine besondere Herausforderung. Einigen Sie sich mit Ihren Mitstreitern auf eine Strategie und greifen Sie erst danach gezielt an.

VORBEREITUNG

Eine gut gemischte Gruppe sollte einen Mönch und einen Barbaren enthalten. Die zwei weiteren Klassen müssen viel Schaden austeilen können – zu denen darf sich der Zauberer zählen. Im Gegensatz zum Solokampf müssen Sie Ihre Fertigkeitenauswahl für das Gruppenspiel überdenken und neu abstimmen. Sprechen Sie sich auch mit Ihren Mitstreitern ab und einigen Sie sich auf grundlegende Taktiken. Ein Mönch sollte in der Gruppe beispielsweise den Job des Heilers übernehmen.

IM RAMPENLICHT

Es geht beim Zauberer meist nur um eines: Schaden verursachen, egal ob bei großen Dämonenansammlungen oder einem mächtigen Endboss. Je schneller die Feinde fallen, desto eher überleben alle Mitglieder der Gruppe! Kaum eine andere Klasse kann in dieser Hinsicht mit dem Zauberer mithalten. Zu diesem Zweck ist die Fertigkeit „Desintegration" mit der Rune „Flüchtigkeit" sehr nützlich: Der Flächenschaden ist enorm und trifft viele Kreaturen auf einmal.

Die Fertigkeiten „Arkane Kugel" oder „Arkanflut" sind gute Alternativen zu „Desintegration", haben jedoch nicht das gleiche Schadenspotenzial. Bei allen drei Zaubern bleibt der Verbrauch von Arkankraft meist auf gleichem Niveau, sodass Sie sich hier nicht extra umgewöhnen müssen, falls Sie die Fertigkeiten mal wechseln wollen.

Mit einigen Fähigkeiten können Sie Ihrer gesamten Gruppe den Kampf erleichtern. So helfen Sie beispielsweise Ihren Nahkampfkollegen: Aktivieren Sie „Diamanthaut" und stürmen Sie in die Gegnerhorde. Sobald Ihr Held an der Seite des Barbaren steht, nutzen Sie den Zauber „Zeit verlangsamen" mit der Rune „Zeitkrümmung". Alle Dämonen, die sich innerhalb der Zeitblase befinden, werden im Angriff und in ihren Bewegungen verlangsamt. Das verschafft all Ihren Gefährten die nötige Zeit, um ihre Angriffe zu verstärken oder sich in Sicherheit zu bringen.

Das Talent „Meteor" hat gleich mehrere nützliche Runen. Für besonders große Ansammlungen an Feinden wählen Sie etwa „Meteorschauer" (ab Stufe 43). Der Feuerball trifft dann großflächig und pulverisiert die Gegner zuverlässig.

Passive Fertigkeiten wie die „Glaskanone" verringern zwar Ihre Rüstung, erhöhen aber den angerichteten Schaden. Für einen Zauberer ist der Rüstungswert in einer Gruppe ohnehin kein allzu wichtiges Attribut, also nutzen Sie dieses passive Talent!

SCHUTZMASSNAHMEN

Für die Höllenkreaturen sind Sie als Zauberer ein beliebtes Ziel. Kein Wunder – bei Ihren starken Angriffen! Der Barbar in der Gruppe muss Ihnen die Schussbahn freihalten, damit Sie ungestört Vernichtung säen können. Sind alle Gruppenmitglieder voll ausgelastet und können Ihnen keinen Beistand leisten, müssen Sie selbst die Initiative ergreifen. Mit der Fertigkeit „Druckwelle" stoßen Sie alle in der Nähe befindlichen Gegner weit von sich weg. Eine weitere Möglichkeit ist das Talent „Spiegelbild", das einige Klone von Ihnen erschafft. Mit diesen beweglichen Zielscheiben werden die Gegner von Ihnen abgelenkt, so können Sie weiterzaubern oder im Notfall verduften.

Falls Sie während einer Flucht aus Versehen auf weitere Feinde treffen, nutzen Sie das Talent „Blizzard", mit dem Sie Gegnergruppen verlangsamen. Solange befreundete Kämpfer nicht helfen können, müssen Sie nämlich dafür sorgen, die Scharen von Gegnern unter Kontrolle zu halten. Die Rune „Anhaltende Kälte" verstärkt den „Blizzard"-Effekt spürbar.

Die Fähigkeit „Vertrauter" beschwört einen magischen Begleiter. Der folgt Ihrem Helden für fünf Minuten und unterstützt seine Angriffe. Die Rune „Arkannot" erhöht dabei Ihre Arkanregeneration. Das ist besonders im Gruppenspiel hilfreich, da Sie hier meist etwas schneller durch die Feinde schnetzeln und dadurch mehr Arkankraft benötigen als im langsameren Solospiel.

GUT GERÜSTET?

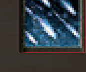
Solange Sie in einer Gruppe unterwegs sind, ist ein hoher Schadenswert für Ihren Zauberer das Wichtigste. Verwenden Sie Waffen, die Ihre Intelligenz und Vitalität erhöhen. Der Schaden pro Sekunde ist ausschlaggebend.

MÖGLICHE FERTIGEN FÜR DAS GRUPPENSPIEL

„Die Spielerfahrung kann sich während des Online-Spielens ändern" verspricht Blizzard, und das stimmt auch. Mit realen Mitspielern müssen Sie überlegt agieren und möglichst großen Schaden bei Feinden anrichten.



PRIMÄR: STROMSCHLAG
Rune: Kettenblitz



MACHT: BLIZZARD
Rune: Anhaltende Kälte



SEKUNDÄR: DESINTEGRATION
Rune: Flüchtigkeit



BESCHWÖRUNG: MAGISCHE WAFFE
Rune: Mächtige Waffe



VERTEIDIGUNG: ZEIT VERLANGSAMEN
Zeitkrümmung



ARCHON
Rune: Arkane Zerstörung



HERVORRUFUNG



ASTRALE PRÄSENZ



GLASKANONE

In einer Gruppe behalten Sie „Stromschlag" als Kern-Attacke bei, ändern aber die Rune auf „Kettenblitz", um mehr Feinde zu treffen. Besonders wichtig, um effektiv große Massen an Dämonen zu grillen, ist der Zauber „Desintegration". Falls die Horden durchbrechen und an Ihre Gruppe zu nah rankommen, nutzen Sie „Zeit verlangsamen". Ebenso verlangsamt die Fertigkeit „Blizzard" Ihre Feinde. Das nützt allen Gruppenmitgliedern, da so mehr Zeit bleibt, um mächtige Gegner einzeln auszuschalten. Sie sollten außerdem „Magische Waffe" immer aktiviert haben. Der Stärkungszauber erhöht mit der Rune „Mächtige Waffe" Ihren Schaden, vor allem zusammen mit der passiven Fertigkeit „Glaskanone". „Archon" behalten Sie für Notsituationen, ändern aber die Rune auf „Arkane Zerstörung".

Spielweise gegen Bossgegner

Ob im Solo-Modus oder in Gruppenkämpfen: Sie müssen sich neuen Gegebenheiten anpassen. Bei Bosskämpfen treten Sie meist gegen einzelne Gegner an.

ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

In **Diablo 3** kämpfen Sie gegen verschiedene Bossgegner. Jeder Eliteboss besitzt seine eigenen Fähigkeiten und Angriffe. Auf diese Umstände müssen Sie entsprechend reagieren. Ihr Held muss den Spagat zwischen blankem Überleben und hoher Zauberwirkung meistern. Wählen Sie Ihre Fähigkeiten rechtzeitig vor einem Kampf aus und bedenken Sie die Anzahl der Feinde – mehr Tipps zu den Bossen finden Sie ab Seite 152. Diablo und der Schlächter beispielsweise kommen allein daher, Belial und Azmodan hingegen rufen Dienerkreaturen herbei. Bei seltenen, einzigartigen und Champion-Gegnern treffen Sie ohnehin stets auf mehrere Widersacher.

EINER GEGEN ALLE

Der „Froststrahl" bietet sich im Kampf gegen einzelne Feinde an. Erst mit der Rune „Schneeexplosion" entfaltet der Zauber jedoch sein volles Potenzial über Zeit. Voraussetzung ist dabei, dass Sie den Dämon möglichst ungestört beschießen können. Die Effektivität des Strahls leidet nämlich, wenn er durch Bewegung oder Schwächungszauber unterbrochen wird.

Alternativ können Sie „Desintegration" verwenden, am besten mit der Rune „Intensivieren". Leider ist diese starke Verbesserung erst ab Stufe 59 verfügbar und verursacht etwas weniger Schaden als der „Froststrahl". Daher bietet sich „Desintegration" eher bei Gegnern an, die über Frostwiderstand verfügen.

Nahkämpfer erleichtern Ihnen den Kampf gegen Bosse, da sie die Aufmerksamkeit des Gegners auf sich ziehen. Der Templer ist dabei leider keine große Hilfe. Sie können aber mit der Fertigkeit „Spiegelbild" für weitere Ablenkung sorgen und so kurzzeitig ohne Störung weiter angreifen. Noch leichter wird's natürlich, wenn Sie gleich mit einer Gruppe von echten Mitspielern losziehen – ein Vorteil in jedem Bosskampf.

Durch das dauerhafte Wirken von „Froststrahl" leidet Ihr Vorrat an Arkankraft sehr. Sobald ein stärkerer Feind am Boden ist, müssen Sie daher auf eine Kernfähigkeit ausweichen, vorzugsweise mit einer Rune, welche Ihre Arkankraft durch ausgeteilten Schaden schneller auflädt.

ALLE GEGEN IHREN ZAUBERER

Treffen Sie auf seltene Dämonen und deren Diener, nehmen Sie gezielt den Boss der Truppe unter Beschuss – nutzen Sie auch dafür „Froststrahl". Um die Begleiter zu erledigen, verwenden Sie Flächenzauber.

Blaue Champions greifen meist zu dritt oder viert an. Die Fertigkeit „Blizzard" ist hier eine gute Wahl. Eine noch mächtigere Kombination wäre eigentlich „Froststrahl" mit „Desintegration" und der Flüchtigkeitsrune. Das Problem dabei ist aber der massive Arkankraft-Verbrauch. Ob Ihnen Ihre Arkanregeneration reicht oder ein „Kernzauber" mit entsprechender Rune doch mehr Ihrer Spielweise entspricht, sollten Sie selbst austesten.

Die wichtigste passive Fertigkeit ist „Hervorrufung". Diese verringert sämtliche Abklingzeiten aller Zauber. So ist die Fähigkeit für Fluchtversuche sehr hilfreich, beispielsweise können Sie den Attacken der Bossgegner dank „Hervorrufung" viel häufiger ausweichen. Außerdem können Sie Ihre wirkungsvollsten Attacken so schneller einsetzen. Achten Sie aber darauf, es nicht zu übertreiben – wenn Sie Ihre Fähigkeiten häufiger einsetzen als gewohnt, verbrauchen Sie natürlich auch mehr Arkankraft.

Wie in den beiden vorherigen Spielweisen setzen Sie auch hier wieder auf „Archon" für Notfälle. Aber Vorsicht: Allzu lange halten Sie die Angriffe von Bossen in dieser Form nicht aus. Außerdem können Sie als Archon nicht auf Ihre Standardangriffe zurückgreifen und damit zum Beispiel eine „Arkane Kugel" wirken oder die wichtige „Diamanthaut" aktivieren.

BEGLEITER FÜR BOSSE

Legen Sie gegen Bossgegner folgende Skillung für den Templer fest. Dadurch erhalten Sie sein volles Heilungspotenzial und überleben länger.


HEILEN Der Krieger des Lichts heilt sich selbst oder Sie sofort um 4651 Lebenspunkte.


TREUE Diese Fähigkeit regeneriert 155 Lebenspunkte pro Sekunde für Sie und den Templer.


ANSTURM fügt einem Feind 50 % Waffenschaden zu und betäubt Gegner 2 Sekunden lang innerhalb von 8 Metern.


WÄCHTER stößt Gegner innerhalb von 15 Metern zurück und heilt Ihren Charakter um 4651 Lebenspunkte.

EINZEL- UND GRUPPENSTRATEGIE

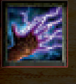
In Bosskämpfen müssen auch Zauberer jede Menge Treffer einstecken. Der Templer kann das mit seinen eingeschränkten Heilfähigkeiten nicht ausgleichen. Ganz ohne ihn können Sie im Solokampf aber auch nicht! Mit einer leicht angepassten Skillung, die ganz auf Heilung ausgelegt ist, bleibt der Templer daher immer noch erste Wahl.

Elitemonster mit unverwundbaren Dienern sind beispielsweise eine große Herausforderung. Trifft Ihre Gruppe auf diese Konstellation, ist Ihr erstes Ziel der Chef dieser Truppe! Als Zauberer sollten Sie immer Abstand zu den Dienern halten und so weit wie möglich nur gegen den Anführer Zauber wirken. Nahkämpfer haben dafür die Aufgabe, die Aufmerksamkeit der Diener für einen kurzen Moment auf sich zu ziehen und die Fernkämpfer zu entlasten.

Falls Sie im Solo-Modus an diese Feinde geraten, müssen Sie zwangsläufig immer in Bewegung bleiben und dabei auf die Feinde feuern. Solange Sie mobil bleiben, können die Gegner Sie nicht treffen – Sie hingegen reiben die Feindgruppe so nach und nach auf. ❑

EINE TALENTAUSWAHL FÜR BOSSKÄMPFE

Nicht jeder Elite- oder Bossgegner lässt sich effektiv mit allen Zaubern bekämpfen. Diese Zusammenstellung hat sich im Kampf gegen größere Bosse und verschiedene Elitegegner bewährt.


PRIMÄR: STROMSCHLAG
Rune: Blitzstoß

MACHT: BLIZZARD
Rune: Anhaltende Kälte


SEKUNDÄR: FROSTSTRAHL
Rune: Schneeexplosion


BESCHWÖRUNG: MAGISCHE WAFFE
Rune: Mächtige Waffe


VERTEIDIGUNG: DIAMANTHAUT
Rune: Spiegelhaut

BEHERRSCHUNG: ARCHON
Rune: Teleportieren


HERVORRUFUNG


BEFLÜGELNDER SCHUTZ


ASTRALE PRÄSENZ

Wichtigste Änderung unserer Beispielskillung ist der eisige „Froststrahl". Allein die Rune erhöht den Schaden dieser Attacke gegen einzelne Monster immens. Im Beschwörungszweig verstärkt „Magische Waffe" Ihre Zauber. Der wichtigste Schutzmechanismus ist nach wie vor „Diamanthaut", ihre Rune „Spiegelhaut" reflektiert erlittenen Schaden. „Blizzard" ist erneut für die Verlangsamung von Gegnerscharen sinnvoll – häufig lebensrettend! Ähnlich wie in der Solo- oder Gruppenspielweise teilen Sie mit „Archon" auch gegen einzelne Bossgegner jede Menge Schaden aus. Als passive Fähigkeit ist „Hervorrufung" in brenzligen Situationen immer hilfreich, denn die verkürzt die Abklingzeit all Ihrer Zauber.



Der Dämonenjäger empfiehlt sich für Spieler, die ihre Gegner am liebsten mit der gebotenen Entfernung beackern.

DIABLO 3

Der Dämonenjäger

Von: Florian Röder

Waidmanns Heil: Mit Pfeil und Bogen werden Sie zum Dämonen-Schreck. Aber immer schön Abstand halten!

Der Dämonenjäger ist ein klassischer Fernkämpfer – im Nahkampf kann er nicht lange überleben. In der Rolle des Dämonenjägers kennen Sie daher nur ein Ziel: Trimmen Sie ihren Charakter darauf, mit Bogen oder Armbrust möglichst viel Distanzschaden anzurichten. Hierzu stehen Ihnen über Ihre Fernkampf-Skills sehr viele verschiedene Munitionsvarianten zur Auswahl, die sich alle mehr oder weniger gut für die Bekämpfung verschiedenster Gegnertypen eignen. Egal für welche offensiven Skills Sie sich entscheiden: Die Verteidigungsfertigkeiten, die der Dämonenjäger zusätzlich zu seiner Feuerkraft einsetzen kann, sind unverzichtbar. Mit ihrer Hilfe können Sie sich starken Nahkampfgegnern entziehen, sich beispielsweise mit einem Salto aus einer Umzingelung befreien oder in einer Rauchwolke verschwinden.

RESSOURCEN SCHONEN WAR GESTERN

Im Gegensatz zu den anderen Charakterklassen greift der Dämonenjäger im Kampf gleich auf zwei Ressourcen zurück – Hass und Disziplin.

Offensive Fähigkeiten, die größeren Schaden anrichten als Ihre Standardangriffe mit der linken Maustaste, benötigen Hass – diese Ressource ist die Munition, die der Dämonenjäger für seine mächtigeren Projektilangriffe benötigt. Die Standardangriffe als Gegenpart dazu verbrauchen keine Hass-Munition sondern helfen Ihnen sogar, Ihr Hass-Reservoir zügig wieder aufzufüllen!

Die zweite Ressource Ihres Dämonenjägers ist Disziplin. Alle defensiven und taktischen Künste des Dämonenjägers verbrauchen Disziplin. Lassen Sie sich nicht von der Ressourcen-Anzeige täuschen, die Ihnen vorgaukelt, Disziplin wäre in gleicher Menge vorhanden wie Hass: Disziplin ist knapp und nach dem Ausführen von zwei bis drei Disziplin-Fähigkeiten aufgebraucht. Beide Ressourcen erholen sich langsam von selbst. Disziplin ist allerdings problematischer, da es die langsamere Regenerationsrate hat.

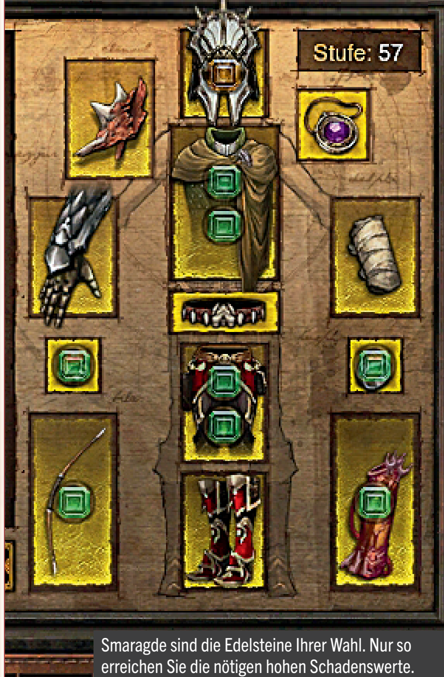
GESCHICKLICHKEIT ALS PRIMÄRATTRIBUT

Im Kampf gegen die Armeen der Hölle profitieren Dämonenjäger vom Attribut Geschicklichkeit. Durch mehr Geschicklichkeit steigt der Schaden, den Sie mit Ihrem Helden anrichten. Durch jeden Punkt erhöht sich der Schaden um ein Prozent; 100 Punkte Geschicklichkeit verdoppeln also Ihren Waffenschaden. Nebeneffekt: Je höher Ihre Geschicklichkeit, desto höher Ihre Chance, gegnerischen Angriffen auszuweichen.

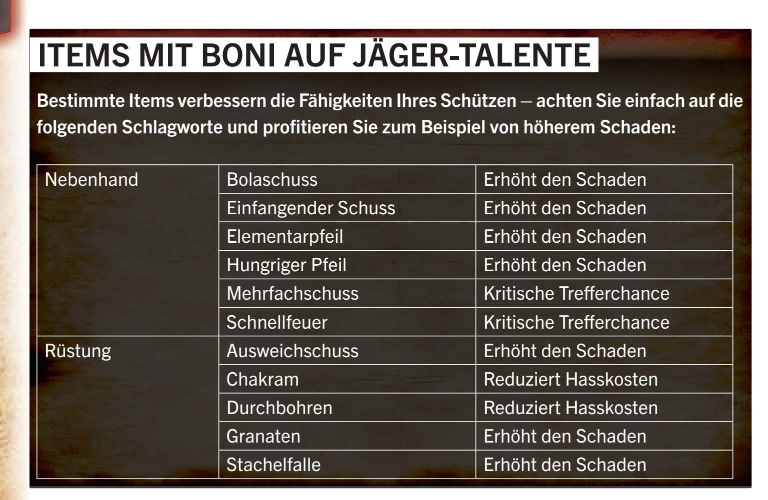
Ihre zweite Priorität ist Vitalität. Jeder Punkt mehr Vitalität erhöht Ihre Lebenspunkte um 10. So verschaffen Sie sich das nötige Polster, falls Sie ihren Feinden einmal nicht rechtzeitig entwischen können. Vernachlässigen Sie ruhig die beiden anderen Attribute Stärke und Intelligenz.

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Legen Sie bei der Auswahl neuer Ausrüstung Wert auf Geschicklichkeit. Gegenstände, die neben Geschicklichkeit Vitalität bieten, sind ideal. Gibt es Platz, um Edelsteine zu sockeln, so setzen Sie bevorzugt Smaragde ein, denn diese bieten je weitere Punkte an Geschicklichkeit. Für Ihren Dämonenjäger sind außerdem solche Attribute wichtig, die Angriffsgeschwindigkeit und die Chance auf kritische Treffer erhöhen.



Smaragde sind die Edelsteine Ihrer Wahl. Nur so erreichen Sie die nötigen hohen Schadenswerte.



ITEMS MIT BONI AUF JÄGER-TALENTE

Bestimmte Items verbessern die Fähigkeiten Ihres Schützen – achten Sie einfach auf die folgenden Schlagworte und profitieren Sie zum Beispiel von höherem Schaden:

Nebenhand	Bolaschuss	Erhöht den Schaden
	Einfangender Schuss	Erhöht den Schaden
	Elementarpfeil	Erhöht den Schaden
	Hungriger Pfeil	Erhöht den Schaden
	Mehrfachschuss	Kritische Trefferchance
	Schnellfeuer	Kritische Trefferchance
Rüstung	Ausweichschuss	Erhöht den Schaden
	Chakram	Reduziert Hasskosten
	Durchbohren	Reduziert Hasskosten
	Granaten	Erhöht den Schaden
	Stachelfalle	Erhöht den Schaden



Als einzige Klasse in **Diablo 3** verfügt der Dämonenjäger über zwei Heldenressourcen: Hass ermöglicht Ihnen starke Spezialattacken, während Sie mit Disziplin taktische Aktionen einleiten oder Fallen aufstellen.

Der Dämonenjäger im Solo-Spiel

Begeben Sie sich allein auf die Reise um Sanktuario zu retten, treffen Sie neben speziellen Elitegegnern vor allem auf große Ansammlungen von Monstern. In diesen Situationen ist es wichtig, die feindlichen Linien zu bremsen. Dann erst können Sie beginnen, den Dämonenscharen mit der richtigen Munition zu Leibe zu rücken.

DIE OPTIMALE TAKTIK

Keine Bange: Der Dämonenjäger hat für diese Situationen die richtigen Fertigkeiten im Gepäck. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, so verwenden Sie als Primärangriff die Fähigkeit „Einfangender Schuss". Diese hat den Vorteil, dass sie schon mit dem ersten Schuss die Gegnermassen verlangsamen, weil dieser Angriff mehrere Gegner aneinander kettet. Kombinieren Sie „Einfangender Schuss" mit der Rune „Schwere Bürde" und verlängern Sie so die Dauer der Verlangsamung. Nachteil: Der Schaden, den diese Attacke anrichtet ist gering. Anstelle von „Einfangender Schuss" erweist sich daher auch der Primärskill „Hungriger Pfeil" als effektiv gegen größere Gruppen, wenn Sie ihn mit den Runen „Splitterschuss" oder „Verschlingender Pfeil" ergänzen. Mit diesen beiden Runen erreichen Sie, dass der Schaden pro Schuss eine große Zahl der Gegner gleichzeitig trifft. Ab Level 29 kann Ihr Dämonenjäger die Rune „Frostpfeil" verwenden, die den Sekundärangriff „Elementarpfeil" zu einer guten Methode macht, um Ihre Feinde wieder in die Hölle zu schicken. Dieser Skill bietet gegen Massen zwei Vorteile: Trifft Ihr Eis-Geschoss einen Gegner, explodiert es und friert mehrere Widersacher und diese werden dadurch verlangsamt. Hoher Schaden und Verlangsamung: eine empfehlenswerte Kombination für Ihren Charakter.

PERFEKT IN DEN KAMPF STARTEN

Generell ist es für Dämonenjäger immer sinnvoll, mit der mächtigeren Sekundärattacke zu beginnen. Feuern Sie solange mit „Elementarpfeil" bis Ihr Hass verbraucht ist. Sind nicht alle Gegner von Ihrer Hass-Attacke besiegt, so nutzen Sie jetzt die Verteidigungs-Fertigkeit „Krähenfüße". Der Dämonenjäger legt dadurch eine Falle, die die Bewegungsgeschwindigkeit der Gegner reduziert, wenn Sie hineinlaufen. Ziehen Sie sich anschließend zurück, sodass die Gegner in Ihre Falle tappen. Dadurch gewinnen Sie die Zeit, um Ihren Hass wieder aufzuladen. Feuern Sie dazu Ihren Primärangriff „Hungriger Pfeil" auf die noch verlangsamte Meute. Sie können bei diesem Manöver die Umschalten-Taste gedrückt halten, während Sie mit der linken Maustaste auf einen Gegner klicken. So kommt es nicht vor, dass Ihr Held wieder auf die Gruppe zuläuft, weil Sie im Durcheinander der Feinde aus Versehen daneben gezielt haben! Mit vollem Hass können Sie nun die verbliebenen Gegner mit „Elementarpfeil" erledigen.



Oberste Regel eines Dämonenjägers: Den Gegner auf Distanz halten! Sollten Sie doch einmal in einen Nahkampf verwickelt werden, entschwinden Sie mit dem Talent „Rauchwolke".

DER IDEALE BEGLEITER

Nutzen Sie die Talente des Templers Kormac, um gegnerische Angriffe abzulenken und Feinde zu verlangsamen oder zu betäuben.



EINSCHREITEN Lenkt Gegner vom Angriff auf den Helden für 3 Sek. ab, sobald die Lebensenergie unter 50% fällt.



EINSCHÜCHTERN Verlangsamt Gegner 3 Sek. lang um 60%, wenn sie den Templer attackieren.



ANSTURM Der Templer stürmt los, verursacht 50% Waffenschaden und betäubt Gegner im Umkreis für 2 Sekunden.



INSPIRIEREN Erhöht die Hassregeneration des Dämonenjägers um +1 pro Sekunde.

ROUTENPLANUNG

Gerade als Dämonenjäger sollten Sie die Gebiete Sanktuarios vorsichtiger erkunden, damit Sie nicht zu viele Feinde auf einmal auf sich aufmerksam machen. Stürmen beispielsweise Gegner von allen Seiten auf Ihren Charakter ein, wird es Ihnen schwerer fallen, Abstand zu den Gegnern zu gewinnen. Werfen Sie daher öfter einen Blick auf die Minikarte. Beim Rückzug fällt es Ihnen so leichter, die Richtung zu wählen, die Sie bereits vorher von Monstern gesäubert haben.

WÄHLEN SIE DEN RICHTIGEN BEGLEITER

Ganz ohne Begleiter sollten Sie dann doch nicht losziehen. Optimale Unterstützung liefert Ihnen der Templer, den Sie schon im Verlauf des ersten Akts anheuern können. Leider sind Ihre Feinde schlau und werfen sich lieber auf Ihren Charakter als auf den Templer. Allerdings macht Ihr Begleiter das mit seinen Fähigkeiten mehr als wett. Auf eine Fähigkeit des Templers sollten Sie immer zurückgreifen: Durch „Inspirieren" regeneriert Ihr Dämonenjäger seine Hass-Ressource schneller. ❑

SKILLUNG IM SOLOSPIEL

Mit diesen Fertigkeiten bändigen Sie sowohl unangehme Einzelgegner als auch hartnäckige Gruppen, die es auf Ihren Dämonenjäger abgesehen haben.



PRIMÄR: HUNGRIGER PFEIL
Rune: Verschlingender Pfeil



SEKUNDÄR: ELEMENTARPFEIL
Rune: Frostpfeil



VERTEIDIGUNG: KRÄHENFÜSSE
Rune: Qualvoller Boden



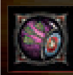
JAGD: SALTO
Rune: Flickflack



GERÄTSCHAFTEN: DOLCHFÄCHER
Rune: Sehnenschneider



JAGD: GEFÄHRTE
Rune: Spinnengefährte



BOGENSCHIESSEN



MASSANFERTIGUNG



RACHE

Legen Sie am besten los mit „Elementarpfeil". „Krähenfüße" hinterlässt Fallen, die ihre Gegner verlangsamen. Wählen Sie unbedingt die passive Fertigkeit „Maßanfertigung", da die Fallen dadurch doppelt so lange wirken!
Vorsicht: Kleine flinke Gegner schaffen es oft, Ihren Fallen aus dem Weg zu gehen. Für diese lästigen Dämonen nutzen Sie am besten „Dolchfächer". Alle Gegner im Umkreis Ihres Helden erleiden so hohen Schaden und werden zusätzlich verlangsamt. Rufen Sie vor Beginn des Kampfes bereits mit „Gefährte" Spinnen herbei, die die Feinde wirkungsvoll verlangsamen und dadurch aufhalten. Und durch den passiven Skill „Rache" können Sie sich so richtig austoben, da er Ihnen 25 Punkte mehr Hass verschafft.

Spielweise in der Gruppe

Zugegeben: Ein richtiger Mannschaftssportler ist der Dämonenjäger nicht. Ihre Rolle in der Gruppe unterscheidet sich nicht wesentlich vom Solomodus. Auch ist es Ihre Aufgabe als Dämonenjäger, aus der Entfernung massiven Schaden an den Feinden anzurichten.



Im Gruppenspiel tun Sie vor allen Dingen eines: Schaden austeilen. Die Rune „An der Leine“ des Talents Geschützturm verursacht gehörig Schaden, vehindert aber eine flexible Spielweise.

GRUPPENZUSAMMENSETZUNG

Beim Betreten eines Gruppenspiels achten Sie zuerst auf die Zusammensetzung: Befinden sich nur Fernkämpfer in der Gruppe, sollten Sie Ihre Fähigkeiten defensiver wählen, da Sie sich öfter aus brenzligen Situationen befreien müssen. Befinden sich in Ihrer Gruppe hingegen ein oder gar mehrere Nahkämpfer, können Sie die volle Offensivkraft des Dämonenjägers entfesseln.

Nehmen Sie trotzdem immer mindestens einen defensiven Verteidigungs-Skill mit. Der Skill „Salto“ verbraucht nur wenig von Ihrer kostbaren Disziplin und bringt Sie schnell aus dem Gefahrenbereich. Allerdings rechtfertigt „Rauchwolke“ den höheren Disziplinverbrauch mit einer lebensrettenden Eigenschaft: Damit befreien Sie Ihren Charakter sofort von Kontrolleffekten wie Einfrieren oder Gefängnis, mit denen Ihnen Elitegegner das Leben schwer machen.

SPIELWEISE IN DER GRUPPE

Lassen Sie Nahkämpfern immer den Vortritt. Sobald Ihre Vorderleute auf Gegner treffen, markieren Sie einen Gegner mithilfe Ihrer Fähigkeit „Todgeweiht“. Dies ist die beste Fähigkeit über die der Dämonenjäger verfügt, um die gesamte Gruppe zu unterstützen. Der markierte Gegner, gut zu erkennen an einem Symbol über dem Kopf, erleidet zwölf Prozent mehr Schaden, und zwar von allen Ihren Mitkämpfern. Wählen Sie für diese Fertigkeit zwischen den Kombinationsrunen „Ansteckung“ oder „Tal des Todes“. In der Regel ist „Ansteckung“ die bessere Wahl, da sie dafür sorgt, dass sich der Effekt automatisch auf zwei Widersacher überträgt, wenn das ursprüngliche Ziel wieder in der Hölle schmort.

Die Rune „Tal des Todes“ markiert dagegen einen bestimmten Bereich, in dem die Gegner besagte zwölf Prozent mehr Schaden abbekommen. Ein klarer Nachteil in offenen Gebieten und daher besser geeignet für enge Levels wie etwa die Hallen der Agonie im ersten Akt. Sind Sie durch Ihre Party gut vom Hauptschwung der Gegnermassen abgeschirmt, richten Sie nun Ihre Konzentration auf den Schadensausstoß: Setzen Sie Ihre Hass-Attacke „Schnellfeuer“ für maximalen Schaden ein, bis sie keinen Hass mehr haben. Durch „Bola Schuss“ sammeln Sie schnell wieder neuen Hass. Für das Spiel in der Gruppe ist stattdessen auch die Primärattacke „Hungriger Schuss“ eine gute Alternative. Achten Sie auf die Lebensenergie Ihrer Partymitglieder am linken Bildschirmrand. So erkennen Sie frühzeitig, ob ein Mitstreiter in Schwierigkeiten ist. Versuchen Sie dann, zuerst die Feinde zu erledigen, die Ihrem Mitstreiter gerade an den Rand des Ablebens bringen. Damit es erst gar nicht so weit kommt, kann Ihr Dämonenjäger durch seine Fähigkeit „Geschützturm“ helfen, die Lebensenergie Ihrer Party zu heilen. Nutzen Sie dazu die Rune „Hilfsstation“. Jetzt müssen Sie den Turm nur möglichst nahe bei Ihren Mitkämpfern platzieren und schon profitiert die Gruppe von der Heilfunktion Ihrer Mini-Ballista!

GEMEINSAM STARK

In der Gruppe werden Sie stärker – aber die Feinde auch. Versuchen Sie erst gar nicht, in der Hoffnung auf Beute einen kurzen Abstecher zu einer Kiste zu machen oder gar die Levels getrennt abzusuchen, um schneller voranzukommen. Dieses Vorgehen endet all zu oft mit der Mitteilung: „Ihr seid tot“. ❑

SKILLUNG IM GRUPPENSPIEL

Kluge Talentauswahl für den Kampf im Multiplayer ist die halbe Miete! Mit diesen ausgewählten Fertigkeiten teilen Sie aus und unterstützen Ihre Party:



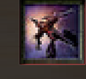
PRIMÄR: BOLASCHUSS
Rune: Donnerball



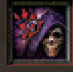
SEKUNDÄR: SCHNELLFEUER
Rune: Vernichtendes Feuer



VERTEIDIGUNG: RAUCHWOLKE
Rune: Andauernder Nebel



GERÄTSCHAFTEN: GESCHÜTZTURM
Rune: Hilfsstation



JAGD: TODGEWEIHT
Rune: Ansteckung



JAGD: GEFÄHRTE
Rune: Fledermausgefährte

 **BOGENSCHIESSEN**

 **RUHIGE HAND**

 **RACHE**

Kämpfen Ihre Mitstreiter vor Ihnen an der Front, unterstützen sie Sie aus der zweiten Reihe. Setzen Sie so oft wie möglich den Jagd-Skill „Todgeweiht“ ein, um die Gegner schneller zu erledigen. Durch die Rune „Ansteckung“ wird dieser Effekt an umstehende Feinde weitergegeben, wenn Ihr Ziel das Zeitliche segnet. Nutzen Sie „Schnellfeuer“ und holen Sie sich neuen Hass, in dem Sie kurzzeitig „Bola Schuss“ einsetzen. Dieser Munitionstyp hat eine kurze Verzögerung, aber der höhere Schaden rechtfertigt dies allemal! Mit der Fähigkeit „Geschützturm“ können Sie eine Ballista aufstellen. Der Schaden ist nicht der Rede wert, aber durch die Rune „Hilfsstation“ werden Ihre Verbündeten geheilt. Durch geschickte Platzierung eine willkommene Unterstützung der Nahkämpfer Ihrer Party.

Bosskämpfe

DER IDEALE BEGLEITER

Dank der Heilfertigkeiten des Templers stellen Sie auch in kritischen Situationen das Überleben Ihres Dämonjägers sicher.


HEILEN Stellt alle 30 Sekunden einen Teil Ihrer Lebensenergie und des Templers wieder her.


TREUE Erhöht die Lebensregeneration pro Sekunde für Ihren Helden und Kormac. Bei langen Kämpfen ein Muss!


OFFENSIVE Verpasst dem Gegner einen heftigen Schlag, der 200% Waffenschaden verursacht.


INSPIRIEREN Erhöht die Hassregeneration des Dämonenjägers um +1 pro Sekunde.

Im Kampf gegen mächtige Gegner nutzen Sie am besten Angriffe, die großen Schaden an Einzelzielen anrichten.

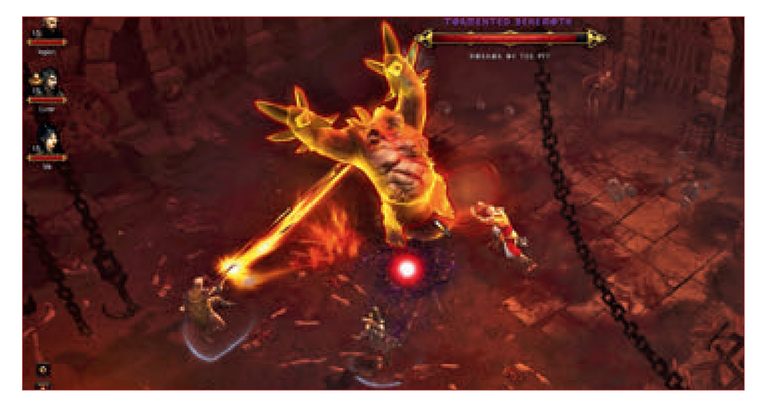
DER OPTIMALE START

Starten Sie den Kampf mit der Hass-Fähigkeit „Schnellfeuer". Gegen einzelne Gegner ist diese Attacke bestens geeignet. Die dazugehörige Rune „Vernichtendes Feuer" senkt dabei die Hass-Kosten: So können Sie länger schießen. Ab Level 59 sollten Sie auf den Skill „Elementarpfeil" mit der Rune „Hölllententakel" umstellen, da Sie dadurch drei Prozent des ausgeteilten Schadens als Lebensenergie erhalten: In langen Kämpfen kann dies das Zünglein an der Waage sein. Ist Ihr Hassvorrat aufgebraucht, nutzen Sie den Angriffsskill „Hungriger Pfeil" mit dem Runenzusatz „Jetzt wird's heiß" für zusätzlichen Feuerschaden. Eine weitere Möglichkeit, starken Zielen schweren Schaden zuzufügen, ist die Fähigkeit „Durchbohren". Mit voll aufgeladenem Hass können Sie mit dieser Fähigkeit nur wenige Male hintereinander schießen; bis Ihr Hass wieder aufgefüllt ist, konzentrieren Sie sich ganz darauf, den Angriffen des Gegners auszuweichen.

ELITEGEGNER UND CHAMPIONS

Die blauen Elitegegner, die gelben Champions und die einzigartigen Gegner wie etwa der Skelettkönig halten nicht nur mehr aus: Sie sind auch immun gegen jegliche Verlangsamungs-Effekte. Sie werden es nicht schaffen, diese Feinde zu töten, bevor sie Ihrem Helden zu Nahe kommen. Daher benötigen Sie die Fähigkeit „Rauchwolke", mit der Sie Ihren Charakter für kurze Zeit unsichtbar machen. So können Sie Abstand gewinnen oder weiter aus allen Rohren feuern, ohne angegriffen zu werden. Die Rune „Andauernder Nebel" ist für die „Rauchwolke" Pflicht, da sie die Dauer des Effekts geringfügig, aber entscheidend erhöht. Besitzen Sie mehrere Gegenstände, die auch Ihre maximale Disziplin erhöhen, können Sie auch eine offensivere Taktik probieren: Anstatt sich zurückzuziehen, nutzen Sie ständig „Rauchwolke". Durch den Skill „Vorbereitung" füllen Sie Ihre Disziplin wieder auf und können so erneut einige Male unverwundbar werden. In dieser Zeit schafft man es großen Schaden anzurichten, da man seine Attacken nicht durch Rückzug unterbrechen muss. Haben Sie Ihren Templer-Begleiter dabei, wird er Ihnen folgen, wenn Sie sich zu weit zurückziehen. Bleiben Sie also in mittlerer Entfernung, damit der Templer den Feind weiter angreift.

Beim Dauerbeschuss hartnäckiger Ziele reicht es übrigens, den Gegner einmal anzuklicken und die Maustaste gedrückt zu halten, bis der Hassvorrat aufgebraucht ist. Solange das Ziel markiert ist, werden Ihre Geschosse in die richtige Richtung fliegen. Dadurch sparen Sie Zeit und vermeiden ein versehentliches Fehlklicken. Im Notfall benutzen Sie den Skill „Salto", um sich sich aus einer Klemme zu befreien. Ihr Charakter führt einen Sprung aus und hat wieder einige Sekunden, um gefahrlos weiterzufeuern.



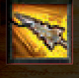
Dauerbeschuss mit dem Talent „Schnellfeuer" leert Ihren Hassvorrat zwar rasend schnell, macht aber auch den dicksten Bossgegnern in Windeseile den Garaus.

OPTIMALE WAFFENWAHL

Auch vor einem Bosskampf stehen Sie vor der Entscheidung, wie Sie die Waffenslots Ihres Charakters belegen sollen. Der Dämonenjäger hat die Wahl: Entweder greift er auf Bögen oder Armbrüste zurück. Erstmals gibt es in der Diablo-Reihe Einhand-Armbrüste, sodass der Dämonenjäger auch mit zwei Armbrüsten gleichzeitig schießen kann. Das ermöglicht zwar schnellere Angriffe, aber lässt Ihren Hass in Sekunden verpuffen. Das können Sie verschmerzen, wenn Sie sich lieber auf Ihre Primärangriffe, wie etwa „Hungriger Schuss" verlassen, die keinen Hass verbrauchen. Andernfalls sollten Sie lieber zu der Waffe in Ihrem Inventar greifen, die den höchsten Schaden verursacht und diese zusammen mit einem Köcher ausrüsten. So holen Sie das Maximum an Schaden heraus, bevor Ihnen der Hass ausgeht. Gerade gegen Bosse ist dies unumgänglich! ❑

SKILLUNG BEI BOSSKÄMPFEN

Der Schlüssel zum Erfolg im Bosskampf lautet: Viel Schaden und noch mehr Abstand zum Feind! Mit diesen Fähigkeiten gelingt Ihnen dies am besten:

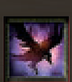

PRIMÄR: HUNGRIGER PFEIL
Rune: Jetzt wird's heiß!


JAGD: VORBEREITUNG
Rune: Plan B


SEKUNDÄR: ELEMENTARPFEIL
Rune: Höllententakel


JAGD: SALTO
Rune: Flickflack


VERTEIDIGUNG: RAUCHWOLKE
Rune: Aus den Augen


JAGD: GEFÄHRTE
Rune: Fledermausgefährte


BOGENSCHIESSEN


NACHTSCHATTEN


TAKTISCHER VORTEIL

Egal ob Solo oder in der Gruppe: Im Bosskampf sorgen sie in der Rolle des Dämonenjägers für eine gehörige Portion Schaden. Aktivieren sie die Fähigkeit „Gefährte" für höhere Hass-Regeneration. Kümmern Sie sich nicht weiter um Ihren Tiergefährten: er stirbt nur, wenn Sie es auch tun! Feuern Sie Ihren Sekundärangriff „Elementarpfeil" bis Ihr Hassvorrat aufgebraucht ist. Bleibt Ihnen genügend Zeit, beharken Sie den Gegner weiter mit der Primärattacke „Hungriger Pfeil". Stürzt sich der Feind aber auf Sie, dann aktivieren Sie sofort den Verteidigungsskill „Rauchwolke" und werden so unsichtbar. Das gibt Ihnen Zeit, das Weite zu suchen. Zu wenig Disziplin? Kein Problem: Durch Aktivieren von „Vorbereitung" können Sie wieder aus dem Vollen schöpfen.



Der Hexendoktor ist zerbrechlich, kann aber mit Giftattacken, Dienern und effektiven Flüchen Gegnermassen in Schach halten. Auch in Gruppen ist er dank seiner Stärkungszauber gern gesehen.

Zunächst konzentriert sich der Hexendoktor auf Intelligenz, Vitalität und Schaden. Auf hohen Schwierigkeitsstufen steigern Sie zudem die Widerstände.

DIABLO 3

Der Hexendoktor

Von: Maria Beyer

Der vielseitige Kämpfer malträtiert seine Gegner mit Giftattacken und ruft tödliche Dienerkreaturen herbei.

Die Klasse ist perfekt geeignet, wenn Sie sich nicht auf eine starre Rolle festlegen möchten, sondern lieber mit den vielseitigen und flexiblen Fähigkeiten des Voodoo-Künstlers experimentieren möchten. Nachfolgend erhalten Sie einen Überblick über die grundsätzlichen Spielweisen des Doktors.

GIFTSCHLEUDER

Eine der stärksten Fähigkeiten des Hexendoktors erhalten Sie bereits zu Beginn Ihrer Heldenkarriere: Der „Giftpfeil" wird im Spielverlauf, sofern mit der Rune „Splitter" ausgestattet, eine zentrale Fähigkeit in unterschiedlichen Fähigkeiten-Zusammenstellungen (Builds) einnehmen. Doch nicht nur „Giftpfeil" setzt auf den Einsatz von Toxin, der Hexendoktor verfügt außerdem über weitere Fähigkeiten, die giftigen Schaden austeilen. Fast alle Skills des Medizinmannes verursachen Schaden über Zeit, was besonders im Schwierigkeitsgrad Inferno wichtig wird. Sie können vor übermächtig starken Gegnern flüchten, während ein Giftzauber fortwährend Schaden verursacht. Gegen größere Gegnergruppen setzt der Hexendoktor auf Flächenschaden durch „Säurewolke", „Krötenplage" und „Heuschreckenplage". Alle Skills belegen Feinde im Wirkungsbereich zusätzlich mit einem Schaden-über-Zeit-Effekt.

Die giftige Spielweise wird durch passive Fähigkeiten unterstützt: „Schlechte Medizin" reduziert beispielsweise den Schaden, den vergiftete Feinde anrichten. Die passive Fähigkeit „Opportunisten" belohnt Sie für den Einsatz Ihrer Gift-Skills, indem mit einer geringen Wahrscheinlichkeit ein dolchbewaffneter Fetisch beschworen wird und für kurze Zeit an Ihrer Seite kämpft.

PUPPENSPIELER

Neben Schaden-über-Zeit-Effekten und Giftzaubern besitzt der Hexendoktor die Gabe der Beschwörung: An seiner Seite ziehen Zombiehunde, Leichenspinnen, Fetischarmeen und sogar ein riesiger Koloss in die Schlacht gegen die Schergen der Hölle. Die Stärke dieser Dienerkreaturen fällt allerdings recht unterschiedlich aus. Während die Zombiehunde und die Fetischarmee auch auf den Schwierigkeitsgraden Hölle und Inferno zumindest noch als lebende Bomben oder als Blocker zu gebrauchen sind, beschränkt sich der Nutzen von Leichenspinnen und Koloss auf den „Normal"- und „Alptraum"-Modus: Da die Lebenspunkte und Widerstände dieser Dienerkreaturen leider nicht mit den Attributen Ihres Helden skalieren, kippen die Viecher im Kampf gegen hochstufige Gegner viel zu schnell aus den Latschen.

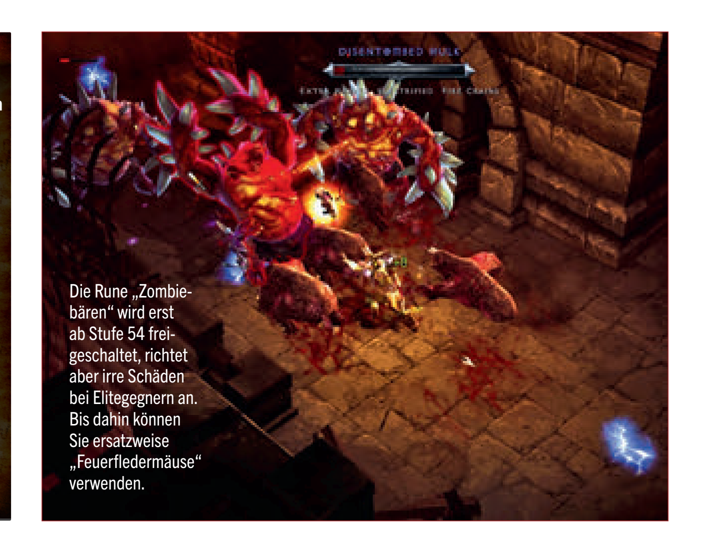
FLÄCHENSCHADEN EN MASSE

Eine weitere Spielweise erlaubt es dem Hexendoktor, innerhalb kürzester Zeit enormen Schaden auszuteilen. Die passive Fähigkeit „Visionssuche" sorgt für die nötige Mana-Regeneration, während Sie durchweg starke Attacken wie „Feuerfledermäuse" zaubern. Bei dieser Spielweise müssen Sie allerdings größtenteils auf wichtige defensive Fähigkeiten verzichten, was sich besonders auf dem Inferno-Schwierigkeitsgrad schmerzlich bemerkbar macht.

STÄRKERE FERTIGKEITEN DURCH ITEMS

Der Hexendoktor kann einige seiner wichtigsten Talente mit hochstufigen Gegenständen verbessern. Hier eine Übersicht, welche Fertigkeiten sich so steigern lassen.

Einhand/Zweihand	Brandbombe	Verringert Manakosten
	Heimsuchung	Erhöht den Schaden
	Krötenplage	Erhöht den Schaden
Zweihand/ Nebenhand	Geistersperrfeuer	Erhöht den Schaden
	Giftpfeil	Erhöht den Schaden
	Zombieangreifer	Verringert Manakosten
	Zombiewall	Verringert Abklingzeit
Rüstung	Feuerfledermäuse	Verringert Manakosten
	Säurewolke	Kritische Trefferchance erhöht
	Zombiehunde beschwören	Verringert Abklingzeit



Die Rune „Zombiebären" wird erst ab Stufe 54 freigeschaltet, richtet aber irre Schäden bei Elitegegnern an. Bis dahin können Sie ersatzweise „Feuerfledermäuse" verwenden.

Der Hexendoktor im Solospiel

Im Solo-Spiel profitiert der Hexendoktor stark von seinen Kontroll-Fähigkeiten und kann dabei massiven Flächenschaden anrichten.

VORBEREITUNGEN

Intelligenz ist das Hauptattribut des Docs und erhöht nicht nur den Schaden, sondern auch die Widerstände gegen Elementar-Attacken, was spätestens ab dem Inferno-Schwierigkeitsgrad wichtig ist. Legen Sie beim Ausstatten Ihres Helden deshalb unbedingt Wert auf die Steigerung des Schadens und der Widerstände durch Intelligenz, die Verbesserung der Rüstung und stocken Sie zusätzlich die Vitalität auf.

Für die Ausführung seiner Skills braucht der Hexendoktor Mana. Die kostbare Ressource regeneriert sich im Gegensatz zur Arkankraft des Zauberers allerdings nur sehr schleppend, weshalb Sie je nach Spielweise auf Ihre Energie achten müssen, um von den Gegnern nicht mit heruntergelassener Hose erwischt zu werden. Die Regenerationsrate der Ressource beschleunigen Sie mit Ausrüstungsgegenständen, auf denen das Attribut „erhöht Mana-Regenration" zu finden ist. Eine gute Ergänzung stellt das Affix „erhöht maximales Mana" dar. So ausgerüstet, wagen Sie sich ruhigen Gewissens in die Schlacht mit der teuflischen Höllenbrut.

GUTER TALENTE-MIX

Wenn Sie im Alleingang spielen, konzentrieren Sie sich auf eine gute Mischung aus defensiven und offensiven Talenten. Da der Hexendoktor nur wenig Treffer aushält, stellen Sie ihm den Templer-Begleiter zur Seite, der – je nach gewählten Fähigkeiten – Feinde kurzzeitig an sich bindet oder Ihren Recken um einige Lebenspunkte heilt. Im Solo-Spiel sind Sie darauf angewiesen, in möglichst kurzer Zeit maximalen Schaden auszuteilen. Hindern Sie Angreifer deshalb daran, Ihrem Helden Schaden zuzufügen, indem Sie durch den geschickten Einsatz von Fetischarmee und Zombiehunden eine Barriere zwischen Ihren Hexendoktor und den Monstern schaffen. Nennenswerten Schaden teilen die Diener ab dem Schwierigkeitsgrad Hölle sowieso nicht mehr aus – daher setzen Sie Ihre Begleiter als Blocker für Angreifer ein. Kommen Ihnen die Widersacher trotzdem einmal zu nah, benutzen Sie Kontroll-Fähigkeiten wie „Massenverwirrung", „Entsetzen" oder „Verhexen". Am nützlichsten ist das Talent „Entsetzen", das Feinde im Umkreis zur Flucht zwingt und durch die Rune „Nachstellen" zusätzlich Ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 20 Prozent erhöht – ideal, um in brenzligen Situationen die Hexendoktor-Haut zu retten!

BÄRENSTARKE ANGRIFFSFERTIGKEITEN

Die Feinde sind inzwischen mit Ihrem Pet und dem Templer beschäftigt oder flüchten vor Ihrem Entsetzen-Effekt. Der ideale Moment, die Gegner zu pulverisieren! Perfekt eignen sich dafür beispielsweise „Feuerfledermäuse" mit der Rune „Terrorfledermäuse" oder das Talent „Zombieangreifer" mit der Rune „Zombiebären" – letztere verursachen den meisten Schaden. Bevor Sie die Bärenmeute in die Feinde jagen, zünden sie zuerst den „Großen Bösen Voodoo", der mit der Rune „Tanz des Zuschlagens" Ihren Schadensausstoß um 30 Prozent anhebt. Und dann gilt: Feuer frei! Da das durchgängige Zaubern der Zombiebären aber extrem manalastig ist, setzen Sie auf die passive Fähigkeit „Visionssuche", die Ihnen eine 300-prozentige Regenerationsrate für die kostbare Ressource beschert. Die Sache hat allerdings einen Haken: Um in den Genuss der starken Mana-Regeneration zu kommen, müssen stets vier Ihrer Fähigkeiten auf Abklingzeit sein. Das bedeutet, solange Sie sich im Kampf befinden, setzen Sie fortwährend „Großer Böser Voodoo", „Entsetzen", „Fetischarmee" und „Zombiehunde beschwören" ein, sobald ihre Abklingzeit vorüber ist. Durch die enormen Schadensspitzen, die Sie durch die Bären-Stampede verursachen, liegen auch Champion-Gruppen und Boss-Gegner binnen Sekunden im Staub. Deswegen eignet sich ein Build mit „Zombiebären" exzellent zum Farmen von Gold und Gegenständen in einem Schwierigkeitsgrad und Akt Ihrer Wahl bis Inferno Akt 1. Ab da sind die Bären allerdings ein Risiko für den Hexendoktor.

DEFENSIVE: AUF NUMMER SICHER GEHEN

Der Hexendoktor hält kaum Schaden aus. Der Nachteil bei einer Spielweise mit „Zombiebären" besteht deshalb darin, dass er nah an die Gegner heran muss, denn die Reichweite der Teddys ist stark eingeschränkt. Manchmal gelingt es einem Champion oder Boss dabei, einen tödlichen Angriff zu landen. Für diesen Fall hat der Hexendoktor einen Trick auf Lager: Die passive Fähigkeit „Gefäß für den Geist" lässt Ihren Medizinmann alle 90 Sekunden einen tödlichen Angriff überstehen! Für drei Sekunden verwandeln Sie sich einfach in einen Geist und kehren dann mit 10 Prozent Ihres maximalen Lebens in die Schlacht zurück. Ideal für Situationen, in denen Sie die Stärke der Gegner falsch eingeschätzt haben oder in eine besonders tödliche Champion-Gruppe getappt sind! Ist Ihnen die Defensive Ihres Hexendoktors trotzdem noch zu schwach, können Sie die Fähigkeit „Entsetzen" auch durch den Skill „Geistwandler" austauschen, wodurch Sie alle 15 Sekunden aus einer gefährlichen Situation entkommen. Ideal für enge Gänge in dunklen Verliesen.

DER IDEALE BEGLEITER

Der Templer Kormac hält Ihnen mit einer Tank-Skillung einige Gegner vom Hals.


EINSCHREITEN: Der Templer verspottet den Gegner, wenn Ihre Lebenspunkte unter 50 Prozent fallen. Lebensretter!

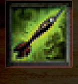

EINSCHÜCHTERN: Verlangsamt Gegner für drei Sekunden und gibt Zeit zur Flucht

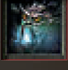

ANSTURM: Betäubt mehrere Feinde im Umkreis mit einem Sturmangriff – leichte Ziele für den Hexendoktor


WÄCHTER: Der Templer stößt Feinde zurück und heilt Ihren Helden um einen hohen Betrag Lebenspunkte.

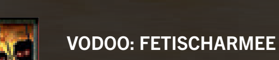
DER HEXENDOKTOR IM SOLOSPIEL

Kräftige Attacken, Dienerkreaturen und ein paar defensive Tricks – mit so einer Skillung sind Sie im Einzelspielermodus gut gerüstet. Achten Sie darauf, vier Talente auf Abklingzeit zu haben, damit „Visionssuche" aktiv wird!

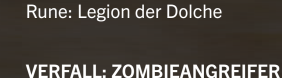

PRIMÄR: GIFTPFEIL
Rune: Splitter


VERTEIDIGUNG: ENTSETZEN
Rune: Nachstellen

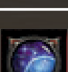

VERTEIDIGUNG: ZOMBIEHUNDE
Rune: Brennende Hunde


VODOO: FETISCHARMEE
Rune: Legion der Dolche


VOODOO: GROSSER BÖSER VOODOO
Rune: Tanz des Zuschlagens


VERFALL: ZOMBIEANGREIFER
Rune: Zombiebären

GEFÄSS FÜR DEN GEIST


VISIONSSUCHE


ZWISCHEN LICHT UND SCHATTEN

Ein starker Flächenschaden-Build, der über eine vergleichsweise geringe Defensive verfügt.

Einzelne Gegner beschießen Sie mit „Giftpfeil" aus sicherer Entfernung. Bei großen Gegnergruppen beschwören Sie die „Zombiehunde" und die „Fetischarmee". Verwirren Sie heranstürmende Gegner mit „Entsetzen" und zünden Sie dann den „Großen Bösen Voodoo". Dann schicken Sie die „Zombiebären" los, bis alle Gegner besiegt sind. Reicht der Schaden bei Championgruppen nicht auf Anhieb, treten Sie den Rückzug an und feuern, sofern es der Abstand zu den Monstern zulässt, mit „Giftpfeil" weiter. Sobald Ihre Beschwörungsfähigkeiten wieder bereit sind, wiederholen Sie das Schema und geben Ihren Feinden mit einer weiteren „Zombiebären"-Welle den Rest.

Hexendoktor-Spielweise in der Gruppe

Im Team glänzt der Hexendoktor mit Schadens-, Kontroll- und Unterstützungs-Fähigkeiten und ist daher ein gern gesehenes Gruppenmitglied.



Obwohl der Doktor im Gruppenspiel mit Gegnerkontrolle und Support-Fertigkeiten seinem ganzen Team hilft, teilt er trotzdem kräftig aus – seine offensiven Talente sollten Sie nie vernachlässigen.

HELFENDE HÄNDE

In Gruppen ist eine gesunde Mischung aus allen Bereichen der Hexendoktor-Zauberkunst ideal. Den Schaden Ihrer Gruppenmitglieder heben Sie beispielsweise kurzzeitig an, indem Sie vor schweren Kämpfen „Großer Böser Voodoo" mit der Rune „Tanz des Zuschlagens" einsetzen. Dieses Talent erhöht nicht nur die Angriffsgeschwindigkeit der Gruppe um 20 Prozent, sondern hebt auch den Schadensausstoß aller Teammitglieder um 30 Prozent an. Eine mächtige Fähigkeit, die besonders flinken Dämonenjägern gefällt! Oder unterstützen Sie Ihre Mitstreiter lieber auf die vorausschauende Art? Dann rüsten Sie die passive Fähigkeit „Schlechte Medizin" aus, die den Schaden von vergifteten Feinden für drei Sekunden um 20 Prozent reduziert. Angreifer vergiften Sie großflächig mit dem Einsatz von „Säurewolke". Das Besondere an „Schlechte Medizin" ist hierbei, dass diese gruppenübergreifend wirkt. Das bedeutet: Wenn Ihre Gruppenmitglieder sich mit Giftwaffen ausrüsten, dann können Sie den Effekt ebenfalls aktivieren.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Schaden verursachen Sie in der Gruppe am besten mit „Feuerfledermäuse", die Sie mit der Rune „Terrorfledermäuse" ausstatten. So haben die Fledermäuse eine enorme Reichweite und lassen sich auch aus der hintersten Reihe noch exakt an den Feind bringen. Ihren Schadensausstoß erhöhen Sie durch die Fähigkeit „Seelenernte", die Ihrem Hauptattribut Intelligenz einen ordentlichen Schub spendiert. Der Nachteil: Sie müssen sich für „Seelenernte" in die Höhle des Löwen wagen und sehr nah an die Gegner rangehen. Um das möglichst unbeschadet zu überstehen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder Sie nutzen „Geistwandler", um schnell durch den Gegnerpulk zu flitzen und sich den Buff im Rennen abzuholen, oder Sie nutzen eine Fähigkeit, von der die gesamte Gruppe profitiert. „Umklammerung der Toten" eignet sich perfekt dafür. Mit der Rune „Feste Umklammerung" reduzieren Sie das feindliche Bewegungstempo im Wirkungsbereich um 80 Prozent, wodurch Sie sich nun gefahrlos Ihren „Seelenernte"-Buff sichern und dazu Ihrer Gruppe Zeit verschaffen, um Schaden auszuteilen. Mit der passiven Fähigkeit „Dschungelstärke" kassieren Sie gleich noch mal 20 Prozent weniger Schaden.

RESSOURCE ERNEUERN

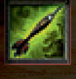
Dieser Fähigkeiten-Build verbraucht sehr viel Mana-Energie. Deshalb nutzen Sie die passive Fähigkeit „Geistige Einstimmung", um Ihr Mana pro Sekunde um ein Prozent des Gesamtbetrags wiederherzustellen. Zusätzlich erhöht sich die maximale Menge der Ressource um 20 Prozent. Achten Sie bei der Wahl Ihrer Ausrüstung außerdem auf die nützlichen Attribute „+auf Mana-Regeneration" sowie „+auf maximales Mana". Eine andere Möglichkeit, um aktiv auf die Regeneration des blauen Safts einzuwirken, ist der Einsatz von „Giftpfeil" mit der Rune „Nadelspitzer Pfeil", der pro Treffer für einen kleinen Mana-Zuwachs sorgt. Diese Kombination ist vor allem mit einem schnellen Einhand-Dolch und Gegenständen, die Ihre Angriffsgeschwindigkeit erhöhen, eine wahre Wunderwaffe. Wechseln Sie manaintensive Skills mit dem günstigem „Giftpfeil" ab, um eine perfekte Balance zwischen Regeneration und Verbrauch zu finden.

QUAL DER WAHL

Passend zu seiner flexiblen Spielweise kann der Voodoo-Meister alle Waffen im Spiel tragen. Im Gruppenspiel ist die beste Wahl allerdings eine Kombination aus Einhand-Waffe und einem Nebenhand-Gegenstand. Ein ritueller Zeremoniendolch ist beispielsweise gut geeignet: Diese verzauberten Messerchen verfügen über eine hohe Angriffsgeschwindigkeit, denn damit teilen Sie in kurzer Zeit hohen Schaden aus – perfekt für hochstufige Builds, die häufiges Kiten erfordern, also vor einem Feind zu flüchten und ihm dabei Schaden zuzufügen, ohne selbst getroffen zu werden. Welchen Nebenhand-Gegenstand Sie wählen, ist Geschmackssache. Ein für den Hexendoktor typisches Mojo besitzt oft wichtige Attribute wie Intelligenz und erhöht so Ihren Schadensausstoß. Legen Sie hingegen einen Schild aus, verbessern Sie Ihre Rüstung und halten vor allem im höchsten Schwierigkeitsgrad spürbar mehr Angriffen stand. Falls Sie sich für einen Schild entscheiden, achten Sie bei der Auswahl neben dem Rüstungswert auch auf die Attribute Intelligenz, Widerstand gegen alle Elemente und Vitalität.

HEXENDOKTOR-SKILLUNG FÜR GRUPPEN

Gemeinsam mit anderen Spielern muss der Hexendoktor sowohl Schaden austeilen, als auch sein Team unterstützen und die angreifenden Monsterhorden verwirren. All das klappt mit dieser erprobten Spielweise:



PRIMÄR: GIFTPFEIL
Rune: Nadelspitzer Pfeil

TERROR: SEELENERNTE
Rune: Eine Seele übrig

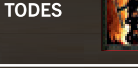


SEKUNDÄR: FEUERFLEDERMÄUSE
Rune: Terrorfledermäuse

VERFALL: SÄUREWOLKE
Rune: Schleimschmeißer



SEKUNDÄR: UMKLAMMERUNG DES TODES
Rune: Fixierende Umklammerung





VOODOO: GROSSER BÖSER VOODOO
Rune: Tanz des Zuschlagens



GEISTIGE EINSTIMMUNG



SCHLECHTE MEDIZIN



DSCHUNGELSTÄRKE

Diese Skillung für Gruppen hat alles: offensive, defensive und auch unterstützende Fähigkeiten.

Unterstützung, Kontrolle und Schaden, das ist die Allround-Skillung des Doktors. Starten Sie den Angriff mit „Umklammerung des Todes" und verlangsamen Sie die Feinde. Setzen Sie dann eine „Säurewolke" auf den Gegnerpulk und holen Sie sich den „Seelenernte"-Buff. Füllen Sie dann mit „Giftpfeil" Ihr Mana wieder auf und nutzen Sie „Feuerfledermäuse" nur dann, wenn Ihre Ressourcen es zulassen. Kämpfe gegen schwere Widersacher erleichtern Sie Ihrer Gruppe durch den Einsatz von „Großer Böser Voodoo", der mit der Rune „Tanz des Zuschlagens" den Schadensausstoß Ihres Teams verbessert. „Dschungelstärke" reduziert Ihren erlittenen Schaden um 20 Prozent.

Gegen Bosse und Elitegegner

Greifen Sie auf defensive Fähigkeiten zurück, um Bossgegner gezielt auszutricksen und so Ihre Überlebenschancen zu steigern.

ÜBERLEBEN IST ALLES

In Kämpfen gegen Elitegegner und vor allem gegen Bosse ist es notwendig, sich auf die defensiven Fähigkeiten des Hexendoktors zu konzentrieren, ohne dabei zu sehr den Schaden zu vernachlässigen. Vor allem wenn Sie alleine spielen, sind Bosskämpfe eine harte Aufgabe für den Hexendoktor. Ähnlich verhält es sich mit den teils absurd zusammengewürfelten Fähigkeiten von Elitegegnern ab dem Schwierigkeitsgrad Hölle, da diese Feindgruppen oft unfaire Vorteile haben und dem schlecht gepanzerten Hexendoktor schwer zusetzen können.

Die zwei wichtigsten defensiven Talente des Hexendoktors sind „Geistwandler" und „Gefäß für den Geist". „Geistwandler" lässt Sie in die Geisterwelt eintreten, in der Sie keinen Schaden erleiden und je nach gewählter Rune entweder Mana oder Leben zurückgewinnen oder dem Feind etwas Schaden zufügen, während Sie in Geistergestalt sind. In einem Boss-Kampf setzen Sie jedoch auf die Rune „Ausflug", die Ihnen eine Sekunde mehr Zeit verschafft, um sich zu heilen oder aus dem Wirkbereich eines feindlichen Flächenangriffs zu entkommen. Mit „Gefäß für den Geist" entgehen Sie einer tödlichen Attacke, beispielsweise dem Sprungangriff von Rakanoth (siehe auch Seite 158), oder einer gefährlichen Champion-Gruppe mit Feuerkette. Diese passive Fähigkeit schenkt Ihnen nämlich bei einem tödlichen Schlag ein neues Leben – im Solo-Spiel gegen Bosse fast schon Pflicht für den Hexendoktor!

LAUF, FORREST, LAUF!

Auf den letzten beiden Schwierigkeitsgraden ist häufiges Kiten gefragt, also das Davonlaufen mit gleichzeitigem Austeilen von Schaden. Besonders schwere Champion-Gruppen müssen Sie auf Abstand halten. Dafür nutzen Sie in engen Gängen solche Fähigkeiten wie „Zombiewall" mit der Rune „Barrikade". Das verschafft Ihnen fünf Sekunden, um mit einer Fertigkeit wie „Feuerfledermäuse" etwas Schaden auszuteilen. Kurz vor Ablauf des Zombiewalls verlangsamen Sie die Feinde durch den Einsatz von „Umklammerung des Todes" mit der Rune „Fixierende Umklammerung" für acht Sekunden um 80 Prozent. Um zusätzlichen Raum zwischen sich und Ihren Widersachern zu schaffen, können Sie auch das Talent „Fetischarmee" nutzen. Wenn diese Fertigkeit mit der Rune „Treue Anhänger" kombiniert wird, stehen Ihnen die kleinen Dienerkreaturen alle 90 Sekunden zur Seite und blockieren munter angreifende Gegner. Gegen treffsichere Fernkämpfer hilft nur geschicktes Ausweichen oder der gezielte Einsatz von „Geistwandler". Bei manchen Bossen wie Izual ist es nötig, ständig in Bewegung bleiben. Um solche Gegner niederzuringen, nutzen Sie Schaden-über-Zeit-Effekte wie „Heimsuchung", die Sie während des Weglaufens stets erneuern. Ausgestattet mit der Rune „Klammernder Geist" lässt sich das Bewegungstempo Ihres Verfolgers dabei um satte 30 Prozent verringern. Auch bei dieser Skillung ist das Mana-Management sehr wichtig. Da Sie häufig in Bewegung sein werden, regeneriert sich die Ressource mit Unterstützung der passiven Fähigkeit „Geistige Einstimmung" von selbst. Ein weiteres Plus verschafft Ihnen der passive Skill „Geisterrausch", der Ihnen im Laufe von 12 Sekunden einen Teil Ihres von „Geistwandler" und „Heimsuchung" verbrauchten Manas zurückgibt. Wenn Sie merken, dass Sie zu wenig Lebenspunkte für Bosskämpfe haben, setzen Sie alternativ auf „Dschungelstärke", um den erlittenen Schaden um 20 Prozent zu verringern. ❑

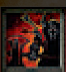
DER IDEALE BEGLEITER

Der Templer heilt Ihren Helden in schwierigen Situationen und bringt Distanz zwischen den Hexendoktor und seine Feinde.


HEILEN: Starker Heil-Skill, der Sie alle 30 Sekunden um fast 5.000 Lebenspunkte heilt


TREUE: Heilung-über-Zeit-Effekt, der beim Kiten die Gesundheit Ihres Helden-Duos regeneriert


ANSTURM: Flächenangriff, der Feinde im Umkreis für kurze Zeit betäubt


WÄCHTER: Eine weitere Heil-Fertigkeit, die Ihnen des Öfteren das Leben retten kann



Der Hexendoktor ist nicht gut gepanzert – darum muss er seine Defensivwerte für Bosskämpfe gezielt über Fertigkeiten und passive Boni anheben, ohne dabei zu viel seiner Kampfkraft zu opfern.

EINE HEXENDOKTOR-SKILLUNG FÜR BOSSKÄMPFE

Hohe Beweglichkeit ist im Kampf gegen Elitegegner besonders wichtig. Achten Sie auf die individuellen Fähigkeiten von Elitegegnern und Bossen und bringen Sie sich im Notfall schnell aus der Gefahrenzone.


PRIMÄR: GIFTPFEIL
Rune: Splitter

VERTEIDIGUNG: GEISTWANDLER
Rune: Ausflug


SEKUNDÄR: FEUERFLEDERMÄUSE
Rune: Terrorfledermäuse

VERFALL: ZOMBIEWALL
Rune: Barrikade


SEKUNDÄR: UMKLAMMERUNG DES TODES
Rune: Fixierende Umklammerung



VOODOO: FETISCHARMEE
Rune: Treue Anhänger


GEFÄSS FÜR DEN GEIST


GEISTIGE EINSTIMMUNG


GEISTERRAUSCH

Bei diesem Build gilt: Safety first. Lieber etwas länger kämpfen und dafür am Leben bleiben!

Riskieren Sie in Bosskämpfen nicht zu viel. Jede Unachtsamkeit kann spätestens ab der Schwierigkeitsstufe Hölle den Tod bedeuten. Schaffen Sie möglichst viel Abstand zwischen Ihrem Helden und den Angreifern. Nutzen Sie Kontroll-Fähigkeiten und verlangsamen Sie die Feinde, so oft es geht – besonders bei Elitegegnern sollten Sie kiten, sofern es das Gelände zulässt. Geht doch mal etwas schief, retten Sie „Geistwandler" und „Gefäß für den Geist" aus brenzligen Situationen. Aus sicherer Entfernung vernichten Sie die Monster mit Ihren „Feuerfledermäusen". Für einzelne Gegner setzen Sie stattdessen „Giftpfeil" ein.



Der Barbar nutzt bevorzugt große, zweihändig geführte Waffen. Wenn nötig, nimmt er aber auch einen Schild zur Hand oder kämpft mit zwei Einhandwaffen.

Widerstände, Vitalität, Stärke und Rüstungswert: Achten Sie auf diese Werte bei Ihrer Ausrüstung.

DIABLO 3

Der Barbar

Von: Michael Kister

Immer mittendrin statt nur dabei: Der Barbar teilt hart aus und kann auch ebenso gut einstecken.

Der Barbar ist ein Nahkämpfer wie er im Buche steht: Dicke Rüstungen und mächtige Waffen, mit denen er gewaltige Angriffe ausführt, sind sein Markenzeichen. Gleichzeitig unterstützt der Barbar auch seine Mitstreiter mit motivierenden Kriegsschreien. Wenn Sie sich mit Gebrüll mitten ins Getümmel stürzen wollen, sind Sie hier absolut richtig.

WUT IM BAUCH

Ein Barbar ohne Wut ist wie ein Raubtier ohne Zähne: harmlos. Wut ist der Treibstoff, mit dem der Barbar seine mächtigsten Angriffe speist. Die Fähigkeiten des Barbaren lassen sich sehr grob in zwei Kategorien unterteilen: Wut verbrauchende und Wut generierende. Alle Kernfähigkeiten bringen dem Barbaren bei jedem Einsatz einen gewissen Anteil Wut – bis zur maximalen Menge von 100. Mit der passiven Fertigkeit „Animosität" können Sie diese Grenze anheben und gleichzeitig die Wutausbeute Ihrer Angriffe um 10% erhöhen. Barbaren verlieren allerdings kontinuierlich Wut, wenn sie sich nicht im Kampf befinden. Die passive Fertigkeit „Unerbittlich" hebt diesen Malus nicht nur auf, sondern lässt sie im Gegenteil sogar Wut hinzugewinnen.

WAS ZÄHLT IST STÄRKE

Ein Barbar muss stark sein. Intelligenz und Geschicklichkeit sind nicht sein Metier. Jeder zusätzliche Punkt Stärke erhöht den Schaden des Barbaren um 1%. Außerdem gewinnt er pro Stärkepunkt einen Bonus von einem Punkt auf seinen Rüstungswert. Kurz: Ein starker Barbar verursacht mehr Schaden und hält mehr aus!

EINE FRAGE DER AUSRÜSTUNG

Der Ausrüstung kommt in **Diablo 3** die wohl größte Bedeutung zu. Nur mit guten Items können Sie die Attribute Ihres Charakters steigern.

Bei der Wahl der Waffen ist der Barbar sehr frei. Bis auf klassenspezifische Gegenstände der anderen Klassen kann der Barbar alle Waffenarten nutzen. Ob einhändig und mit Schild, ob mit mächtigem Zweihänder oder mit zwei Einhandwaffen, alles ist möglich. Ihre Spielweise bestimmt die Waffenwahl: Vor allem sekundäre Fähigkeiten hängen vom Grundschaden der Waffe ab, da empfiehlt sich also eher eine starke Zweihandwaffe.

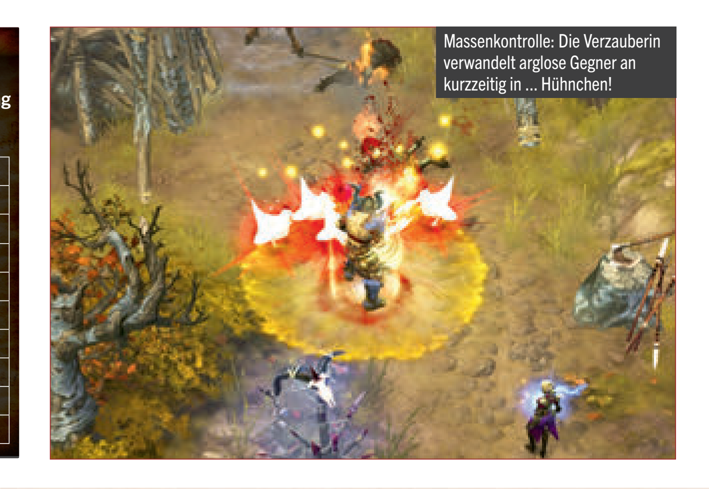
Achten Sie spätestens ab der Schwierigkeitsstufe Alptraum darauf, zusätzlich zu Stärke auch Vitalität zu steigern. Geschick und Intelligenz können Sie getrost ignorieren. Die Boni, die Sie durch diese Werte erhalten, sind zu gering. Sobald Sie sich an den dritten Schwierigkeitsgrad „Hölle" wagen, erhält aber eine weitere Art von Attributen große Bedeutung: Widerstände. Suchen Sie gezielt nach Ausrüstung, die einen Bonus auf Widerstände hat, bevorzugt mit dem Attribut „Widerstand gegen alle Elemente". Ab Level 30 wird die passive Fertigkeit „Aberglaube" freigeschaltet. Dadurch reduzieren sich alle Elementarschäden um 20%. Erst bei Erreichen von Stufe 60 wird für das Talent „Kriegsschrei" die Rune „Gewappnet" verfügbar. Diese erhöht Ihre Widerstände für die Dauer des Schreis um ganze 50%.

Zudem können Sie mit klassenspezifischen Ausrüstungsgegenständen die Wutkosten Ihrer Fertigkeiten verringern oder den Schaden der Talente erhöhen. Die Tabelle links unten bietet Ihnen einen schnellen Überblick.

STARK DURCH AUSRÜSTUNG

Einige Fähigkeiten des Barbaren können Sie durch bestimmte Attribute auf Ausrüstung verbessern. Wo Sie diese Verbesserungen finden können, erfahren Sie hier.

Gürtel	Hammer der Urahnen	Senkt Wutkosten
	Waffenwurf	Senkt Wutkosten
	Zerfleischen	Senkt Wutkosten
	Hieb	Erhöht Schaden
	Raserei	Erhöht Schaden
	Spalten	Erhöht Schaden
	Wirbelwind	Erhöht kritische Trefferchance
	Revanche	Erhöht kritische Trefferchance
Zweihand/Schild	Seismisches Schmettern	Erhöht kritische Trefferchance
	Überwältigen	Erhöht kritische Trefferchance



Massenkontrolle: Die Verzauberin verwandelt arglose Gegner an kurzzeitig in … Hühnchen!

Die Solo-Spielweise

Auch ohne menschliche Mitspieler können Sie mit dem Barbar hervorragend gegen die Horden der Hölle bestehen. Durch seine Konzentration auf das Attribut „Stärke" ist der Barbar der robusteste Charakter im gesamten Spiel. Gleichzeitig kann er mit seinen mächtigen Wutangriffen auch großen Schaden anrichten.

DER BEGLEITER

Keiner der drei NPC-Begleiter hat auf den höheren Schwierigkeitsstufen genug Schadenspotenzial, um als Kämpfer nützlich zu sein. Wählen Sie also lieber einen Begleiter, der unterstützende Fähigkeiten besitzt und so Ihre Klasse ergänzt.

Der Templer kann mit seinen Heilfähigkeiten zwar in Notlagen zum Lebensretter werden, agiert aber als Nahkämpfer in der gleichen Nische wie der Barbar selbst – das ist meist keine sinnvolle Kombination.

Für einzelne, besonders starke Gegner eignet sich der Schurke hervorragend. Im Kampf gegen Gruppen ist er hingegen nicht so effektiv.

Für den Barbaren im Einzelspielermodus ist die Verzauberin meist am empfehlenswertesten. Sie kann mit „Machterfüllte Rüstung" dem ohnehin gut gepanzerten Barbaren einen weiteren Rüstungsbonus von 15% verschaffen. Gerade gegen große Mengen an Gegnern ist ihre Fähigkeit „Massenkontrolle" nützlich. Wenn alle Gegner um den Barbaren für fünf Sekunden in wehrlose Hühnchen mutieren, ist das nicht nur amüsant anzusehen, sondern auch lebensrettend. Aber auch die Fähigkeiten „Betören" und „Desorientieren" helfen Ihnen dabei, gefährliche Situationen zu entschärfen.

AUSRÜSTUNG

Wenn Sie allein gegen die Welt losziehen, sollten Sie auf ein möglichst ausgewogenes Verhältnis zwischen Schaden und Verteidigung achten. Da der Barbar als Nahkämpfer den Kontakt mit den Gegnern nie vermeiden kann, sollten Sie beim Ausrüsten im Zweifelsfall Widerstände und Resistenzen den Vorzug vor Stärke geben. Gerade ab dem Schwierigkeitsgrad Hölle begegnen Ihnen so viele Elitegegner, dass Sie ohne hohe Widerstände schneller sterben als Sie mit dem Wiederbeleben hinterherkommen könnten.

DIE WAHL DER WAFFEN

Viele Fertigkeiten des Barbaren basieren auf seinem Waffenschaden. Da gerade die mächtigsten Talente aber einiges an Wut kosten, bevorzugen wir für unsere Beispielskillung große Zweihandwaffen. Diese haben viel Grundschaden, der für die Effizienz Ihrer Fertigkeiten wichtig ist, sind aber dafür eher langsam. Einhandwaffen haben einen geringeren Grundschaden, gleichen das aber teilweise durch eine höhere Angriffsgeschwindigkeit aus. Für Fertigkeiten wie „Seismisches Schmettern" ist ein hoher Grundschaden jedoch wichtiger als hohes Tempo: Jeder Angriff kostet 30 Wutpunkte. Mit einem vollen Wutvorrat können Sie diese Fertigkeit dreimal einsetzen. Dabei ist es egal, ob dreimal schnell und schwach oder dreimal langsam und stark. Zweihand-Waffen haben daher ein besseres Wut-zu-Schaden-Verhältnis als schnelle, aber schwächere Einhänder.

WICHTIGE SKILLS

Grundsätzlich haben Sie im Idealfall mehrere Fähigkeiten, mit denen Sie Wut generieren können. „Spalten" ist vor allem gegen Gegnergruppen effektiv, da es mehrere Gegner auf einmal trifft. Bereits ab Stufe 9 erhalten Sie dafür die Rune „Eruption". Jeder mit „Spalten" getötete Gegner explodiert dann und fügt umstehenden Feinden 85% Ihres Waffenschadens zu. Damit lassen sich ganze Kettenreaktionen verursachen. In unserem Fall konzentrieren wir uns mit der Rune „Sensenschwung" auf eine erhöhte Wutproduktion. „Hieb" erhält auf Stufe 52 mit der Rune „Pulverisieren" ebenfalls die Fähigkeit, mehrere Gegner auf einmal zu treffen, sofern sie hintereinanderstehen.

Achten Sie immer darauf, mindestens eine Fähigkeit zur Kontrolle von Gegnergruppen (auch „crowd control" genannt) mit sich zu führen. In unserem Beispiel ist das „Aufstampfen". Damit können Sie Gegner für vier Sekunden betäuben. Ab Stufe 60 können Sie auch der Fähigkeit „Sprung" mit der Rune „Tod von oben" einen Betäubungseffekt verleihen.

Als Barbar haben Sie mehrere Möglichkeiten, sich zu stärken: „Kriegsschrei" erhöht Ihre Rüstung um 20% und ab Stufe 60 mit der Rune „Gewappnet" sogar alle Widerstände um 50%. „Kampfrausch" erhöht Ihren Schaden um 15% für 30 Sekunden. Mit der Rune „Wut des Marodeurs" lässt sich dieser Bonus auf 30% erhöhen.

Ebenfalls von immenser Bedeutung: Fertigkeiten, mit denen Sie sich aus brenzligen Situationen retten. Dem Barbar stehen mit „Sprung" und „Wütender Ansturm" zwei solche Talente zur Verfügung. „Wütender Ansturm" wird besonders durch die Rune „Gnadenloser Ansturm" intessant: Jeder getroffene Gegner reduziert dann die Abklingzeit von „Wütender Ansturm" um zwei Sekunden. Wenn Sie fünf Gegner treffen, ist der Ansturm sofort wieder verfügbar!

Die passive Fertigkeit „Inspirierende Präsenz" erhöht nicht nur die Dauer Ihrer Schreie, sondern gewährt Ihnen auch noch für 60 Sekunden Heilung von 1% Ihrer Lebensenergie pro Sekunde. „Aberglaube" verringert nichtphysischen Schaden um 20% und ist damit gerade für Hölle unersetzlich.

DIE VERZAUBERIN

Mit ihren Unterstützereigenschaften stärkt die Verzauberin den Barbaren und hält ihm gleichzeitig die Monsterhorden vom Leib.


BETÖREN Betört einen Gegner und bringt ihn dazu, für 4 Sekunden für Sie zu kämpfen.


MACHTERFÜLLTE RÜSTUNG Erhöht Ihren Rüstungswert um 15% und verlangsamt Gegner um 30%.


DESORIENTIEREN Verwirrt eine Gruppe von Gegnern, wodurch sie 2 Sekunden lang umherirren.


MASSENKONTROLLE Verwandelt Gegner an Ihrer Position für 5 Sekunden in Hühner.

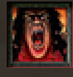
BARBAREN-TALENTE IM SOLO-SPIEL

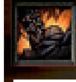
Mit unserer Beispielskillung sind Sie auch ohne Mitspieler für alle Begegnungen gewappnet. Bereits ab Stufe 40 stehen Ihnen alle Fertigkeiten und Runen, die wir hier verwenden, zur Verfügung.


PRIMÄR: SPALTEN
Rune: Sensenschwung


SEKUNDÄR: SEISM. SCHMETTERN
Rune: Geborstener Boden


MACHT: WÜTENDER ANSTURM
Rune: Gnadenloser Ansturm


TAKTIK: KRIEGSSCHREI
Rune: Verhärtung


VERTEIDIGUNG: AUFSTAMPFEN
Rune: Zerren und Schmettern


WUT: ZORN DES BERSERKERS
Rune: Wahnsinn


NERVEN AUS STAHL


INSPIRIERENDE PRÄSENZ

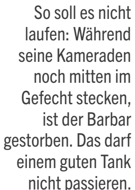

ABERGLAUBE

Der Hit-and-Run-Barbar: Gegner auf Abstand.

Beginnen Sie mit einem „Kriegsschrei", um Ihren Rüstungswert zu erhöhen und Wut aufzubauen. Attackieren Sie die Gegner mit „Wütender Ansturm". Direkt darauf lassen Sie „Aufstampfen" folgen, womit Sie alle Gegner für 4 Sekunden betäuben. Ihnen bleibt nun Zeit, um ein oder zwei Mal mit „Spalten" in die Menge zu schlagen. Mit einem weiteren „Ansturm" ziehen Sie sich aus dem Einzugsbereich der Gegner zurück. Sie müssten nun genug Wut aufgebaut haben, um dreifach „Seismisches Schmettern" in die Gegnermenge zu schleudern. Für besonders hartnäckige Gegner aktivieren Sie „Zorn des Berserkers" und geben den Monstern dann den Rest.

Spielweise in der Gruppe

In der Gruppe eignet sich der Barbar ganz hervorragend als Frontschwein. Aufgrund seiner robusten Bauweise ist er der ideale Kandidat, um im direkten Feindkontakt die Gegner an sich zu binden. So kann er befreundeten Fernkämpfern in seinem Rücken den nötigen Freiraum schaffen, damit diese die Monster möglichst gefahrlos ausschalten.





So soll es nicht laufen: Während seine Kameraden noch mitten im Gefecht stecken, ist der Barbar gestorben. Das darf einem guten Tank nicht passieren.

DIE RICHTIGE PANZERUNG

Als sogenannter Tank ist es nicht Ihre Aufgabe, größeren Schaden anzurichten. In einer gemischten Gruppe sind Sie es, der vorne steht und alles abbekommt, was die Gegner zu bieten haben. Rüsten Sie sich mit Gegenständen aus, die Vitalität steigern und hohe Rüstungswerte besitzen. Auch das Attribut „+ X% auf Leben" erhöht Ihre Lebenserwartung und damit den Nutzen für die Gruppe enorm. Noch mehr als sonst sind außerdem hohe Widerstände gegen physischen Schaden wichtig. Bei Elitegegnern benötigen Sie aber auch ganz allgemein Widerstände gegen alle Elemente. Im Gegensatz zur Solo-Spielweise ist der Schaden Ihrer Waffe hier nicht mehr entscheidend. Kombinieren Sie lieber eine schnelle Einhandwaffe mit einem Schild. Der Schild sollte im Idealfall noch mal viel Bonus auf Vitaliät und Widerstände besitzen. Die Waffe hat idealerweise einen Lebensentzug-Effekt oder noch besser einen Bonus für Leben pro Treffer. Ganz allgemein: Je mehr Leben Sie direkt im Kampf regenerieren, desto besser!

Alles, was die Lebenspunkte, den Rüstungswert und die Widerstände erhöht, ist für den Tank-Barbaren wichtig. Auch wenn es Ihnen im ersten Augenblick nicht zusagen mag, ist Schaden nicht der Fokus unserer Tank-Spielweise. Es ist nicht Ihre Aufgabe, die Gegner zu töten, sondern zu beschäftigen. Den Schaden verursachen die Fernkämpfer hinter Ihnen, die sogenannten Damage Dealer.

WICHTIGE TALENTE FÜR DIE GRUPPE

Ebenso wie die Ausrüstung ist auch unsere Skillung ganz stark darauf ausgelegt, möglichst viel Schaden auszuhalten, nicht ihn zu verursachen. Gleichzeitig haben wir viele Fertigkeiten gewählt, die es uns ermöglichen, Lebenspunkte im Kampf zurückzugewinnen.

Da wir eine Einhandwaffe gewählt haben, ist unsere Angriffsgeschwindigkeit zwar schon sehr hoch, mit der Fähigkeit „Raserei" steigern wir das Tempo aber noch weiter. So können wir bis zu 75% unserer regulären Angriffsgeschwindigkeit erreichen. Die Rune „Triumph" gewährt uns zusätzlich jedes Mal, wenn wir einen Gegner töten, eine Lebensregeneration von 8% unseres Maximallebens über sechs Sekunden.

Wie schon im Solospiel eignet sich „Wütender Ansturm" mit der Rune „Gnadenloser Ansturm" hervorragend dazu, um den Kampf zu beginnen. Diesmal bleiben wir jedoch bevorzugt in der Nähe der Gegner. Dennoch können wir diese Fähigkeit in Notfällen für einen kurzen Rückzug aus dem Gefecht nutzen. Ein Tipp für hitzige Gefechte: Stürmen Sie in Richtung der Heilsphären, um sich schnell zu heilen! Ab Stufe 60 können Sie alternativ „Sprung" mit der Rune „Tod von oben" verwenden. Diese Rune fügt „Sprung" eine Betäubungsfähigkeit von drei Sekunden hinzu.

„Aufstampfen" mit der Rune „Zerren und Schmettern" ist wieder die obligatorische Fähigkeit zur Gegnerkontrolle, sie dient dazu, Gegner in einem Pulk zu versammeln und an den Barbaren zu binden.

Eine weitere Möglichkeit zur Selbstheilung stellt die Fertigkeit „Revanche" dar: Jeder Treffer am Feind hat eine Chance von 15%, dass „Revanche" verfügbar wird. Wenn Sie diese Fertigkeit aktivieren, werden Sie bei jedem getroffenen Gegner um 5% Ihres Maximallebens geheilt. Die Rune „Mein ist die Rache" erhöht diesen Effekt auf 8%. Zusätzlich werden alle Gegner in der Nähe mit 220% Ihres Waffenschadens getroffen. Auf Stufe 52 können Sie mit der Rune „Provokation" die Aktivierungschance auf 30% erhöhen.

Ebenfalls wieder mit von der Partie ist „Kriegsschrei" mit der Rune „Verhärtung". Das Besondere im Gruppenspiel ist, dass diesmal auch Ihre Mitspieler vom Rüstungsbonus profitieren. Auf Stufe 41 können Sie mit der Rune „Stärkung" nicht nur Lebensregeneration, sondern auch einen 10%-Bonus auf Ihr maximales Leben gewinnen. Auf Stufe 60 ist dem aber wieder die Rune „Gewappnet" mit ihrem Bonus von 50% auf Widerstände vorzuziehen.

„Ein Pfund Fleisch" ist ein passiver Skill, der ganz hervorragend das Gruppenspiel unterstützt: Er erhöht die Chance, dass getroffene Gegner Heilkugeln droppen, um ganze 25%. Da Heilkugeln alle Mitglieder einer Gruppe heilen, profitiert davon Ihr gesamtes Team. Sie selbst erhalten zusätzlich die doppelte Menge Lebenspunkte pro Kugel.

TALENTAUSWAHL FÜR DEN TANK-BARBAREN

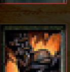
Diesmal dient alles Ihrem Schutz: Der Tank-Barbar hält den stärksten Angriffen stand und unterstützt gleichzeitig seine Kampfgefährten, wo er nur kann. Mit diesem Build richten Sie aber vergleichsweise wenig Schaden an.



PRIMÄR: RASEREI
Rune: Triumph



MACHT: WÜTENDER ANSTURM
Rune: Gnadenloser Ansturm



VERTEIDIGUNG: AUFSTAMPFEN
Rune: Zerren und Schmettern



MACHT: REVANCHE
Rune: Mein ist die Rache



TAKTIK: KRIEGSSCHREI
Rune: Verhärtung



WUT: ZORN DES BERSERKERS
Rune: Wahnsinn



EIN PFUND FLEISCH



NERVEN AUS STAHL



ABERGLAUBE

Der Tank: maximaler Schutz, kaum Schaden.

Eröffnen Sie den Kampf mit „Kriegsschrei", um sich und Ihr Team zu schützen. Ein „Wütender Ansturm" bringt Sie dann nahe an den Feind heran. Benutzen Sie das Talent „Aufstampfen" so oft wie möglich – ein betäubter Feind richtet keinen Schaden mehr an. Revanche heilt Sie und schädigt Ihre Gegner. Je öfter Sie es anwenden, desto besser. „Raserei" mit der „Triumph"-Rune ist nicht nur ein schneller Angriff, sondern gewährt Ihnen auch für jeden mit „Raserei" getöteten Gegner etwas Heilung. Im Notfall kommt „Zorn des Berserkers" zum Einsatz: Damit mutieren Sie kurzfristig zur Killermaschine. Wut sollte kein Problem darstellen, da Sie auch Wut generieren, wenn Sie Schaden nehmen.

Spielweise gegen Bosse

Die größten Herausforderungen in **Diablo 3** stellen die Kämpfe gegen die großen Bossmonster und Elitegegner dar. Auch hier ist der Barbar eine zuverlässige Wahl. Mit ein paar Anpassungen in der Skillung und dem richtigen Begleiter kommen Sie gegen alles an.

GEGEN DIE „STORY-BOSSE“

Die bisherige Skillung für Solokämpfer ist vor allem darauf ausgelegt, mehrere Gegner zu bekämpfen. Gegen die großen Story-Bosse wie Azmodan oder Belial kommt es jedoch darauf an, in sehr kurzer Zeit möglichst viel Schaden an einem einzelnen Ziel anzurichten.

Erste Änderung: Wir tauschen den Begleiter aus. Die Verzauberin ist dank ihrer Fertigkeit „Massenkontrolle“ prima gegen große Monstergruppen geeignet, nicht aber gegen einen großen Story-Boss – diese Gegner sind nämlich immun gegen kontrollierende Effekte. Der Schuft hingegen hat mehrere Attacken parat, die einen einzelnen Gegner verlangsamen oder betäuben. Seine passive Eigenschaft „Anatomie“ erhöht außerdem Ihre kritische Trefferchance – er ist daher eine gute Wahl für Bosskämpfe.

Anders als „Spalten“ trifft „Hieb“ nur einen Gegner. Die Rune „Bestrafen“ verleiht nach einem Angriff mit „Hieb“ allen anderen Fertigkeiten einen Schadensbonus von 6%. Diesen Effekt können Sie dreimal bis zu einem Bonus von 18% steigern. Versuchen Sie daher vor dem Einsatz Ihrer anderen Schadensfertigkeiten immer einen Dreierstapel dieses Effekts zu erreichen.

„Hammer der Urahnen“ ersetzt „Seismisches Schmettern“, da Bosse immun gegen den Rückstoßeffekt sind. Zusammen mit der Rune „Schlag“ verursachen Sie in einem kleinen Bereich 270% Waffenschaden. Der Bonus von 5% auf Ihre kritische Trefferchance ist auch nicht zu verachten.

Gegen den Betäubungseffekt von „Aufstampfen“ sind aber auch Bosse nicht gefeit. Hier kommt als Rune nun „Fuß des Berges“ zum Einsatz. Damit wird die Wuterzeugung von „Aufstampfen“ auf 30 verdoppelt. Zusammen mit dem Bonus aus „Hieb“ ein dickes Plus an Schaden!

Eine gute Eröffnung stellt „Sprung“ mit „Eiserner Aufschlag“ dar. Im Anschluss an die Landung erhalten Sie für vier Sekunden einen Bonus von 300% auf Ihren Rüstungswert. Auch hier bietet sich ab Stufe 60 die Rune „Tod von oben“ mit ihrem Betäubungseffekt an. Zusammen mit „Aufstampfen“ können Sie den Boss dann für sieben Sekunden ohne Unterbrechnung betäubt halten.

„Kampfrausch“ gewährt Ihnen für 30 Sekunden einen Schadensbonus von 15% und einen Bonus von 3% auf Ihre kritische Trefferchance. Die Rune „Wut des Marodeurs“ erhöht den Schadensbonus sogar auf ganze 30%. Im Zusammenspiel mit der passiven Fertigkeit „Inspirierende Präsenz“ verdoppelt sich die Wirkungsdauer von „Kampfrausch“ auf 60 Sekunden. Zusätzlich erhalten Sie mit der Lebensregeneration von „Inspirierende Präsenz“ eine Heilfähigkeit. Sollten Sie feststellen, dass Sie einfach zu wenig aushalten, können Sie „Kampfrausch“ gegen „Kriegsschrei“ mit der Rune „Verhärtung“ austauschen.

Bei Bossen erhält „Zorn des Berserkers“ eine größere Bedeutung: Der in Verbindung mit „Wahnsinn“ enorme Schadensbonus zwingt jeden Boss auf Alptraum oder selbst auf Hölle schnell in die Knie.

Um nicht komplett ohne schützende Boni dazustehen, haben wir die passiven Fertigkeiten „Nerven aus Stahl“ und „Aberglaube“ mit ins Repertoire aufgenommen. Wenn Ihnen das alles noch nicht offensiv genug ist, können Sie diese beiden durch „Gnadenlos“ und „Waffenmeister“ ersetzen und Ihr Schadenspotenzial – vor allem Ihre Chance auf kritische Treffer – nochmals enorm erhöhen. Dazu sollten Sie aber wirklich viel Rüstung und Vitalität besitzen.

GEGEN ELITEGEGNER

Wie im Kampf gegen normale Monstergruppen kommt beim Gefecht gegen Elitegegner wieder die Verzauberin ins Team. Champions und Diener von seltenen Monstern machen sich nämlich ganz hervorragend als Hühner.

Anstelle von „Hammer der Urahnen“ legen Sie sich „Seismisches Schmettern“ in die Talentleiste. Zwar sind seltene Monster immun gegen den Rückstoßeffekt, Champions und Diener können Sie sich damit aber gut vom Leib halten.

Sofern Sie noch nicht Stufe 60 erreicht haben und auf die Rune „Tod von oben“ zugreifen können, kommt wieder „Wütender Ansturm“ mit „Gnadenloser Ansturm“ zum Einsatz. Halten Sie diese Fertigkeiten vor allem als Fluchtmöglichkeit bereit.

Konzentrieren Sie sich im Kampf gegen Elitegruppen auf einen einzelnen Gegner. Jedes Monster, das Sie aus dem Kampf nehmen, macht Ihnen das Leben leichter! Aktivieren Sie dazu, sobald Sie genügend Wut gesammelt haben, so schnell wie möglich „Zorn des Berserkers“. In diesen 15 Sekunden sollten Sie normalerweise in der Lage sein, ein bis drei Champions oder einige Diener aus dem Weg zu räumen. Wenn anschließend noch zu viele Gegner vorhanden sind, um diese problemlos zu erledigen, halten Sie sich die Monster mit „Aufstampfen“ und „Seismisches Schmettern“ vom Leib und warten Sie, bis „Zorn des Berserkers“ wieder bereit ist. Geben Sie den Monstern dann den Rest. ❑

DER LISTIGE SCHUFT

Vor allem gegen die größten Boss-Gegner ist der Schuft nützlich, da seine Betäubungs- und Unterstützungsangriffe gut gegen einzelne Ziele wirken.


VERKRÜPPELNDER SCHUSS Ein Distanzangriff, der das Ziel für 3 Sekunden um 60% verlangsamt.

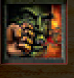

SKRUPELLOSIGKEIT Der Gegner vor dem Schuft wird für 3 Sekunden geblendet.


KRAFTSCHUSS Arkanexplosion, die mit einer Chance von 50% Gegner für 2 Sekunden betäubt.


ANATOMIE Erhöht Ihre kritische Trefferchance um 3%.

BARBAREN-TALENTE FÜR BOSSKÄMPFE

(Fast) Alles auf Angriff: Mit dieser Skillung richten Sie möglichst viel Schaden gegen einen einzelnen Gegner in möglichst kurzer Zeit an. Nichts für defensive Spieler, aber ideal für Gefechte gegen Bosse und Elitegegner!


PRIMÄR: HIEB
Rune: Bestrafen


SEKUNDÄR: HAMMER DER URAHNEN
Rune: Schlag


VERTEIDIGUNG: AUFSTAMPFEN
Rune: Fuß des Berges


VERTEIDIGUNG: SPRUNG
Rune: Eiserner Aufschlag


TAKTIK: KAMPFRAUSCH
Rune: Wut des Marodeurs


WUT: ZORN DES BERSERKERS
Rune: Wahnsinn


NERVEN AUS STAHL


INSPIRIERENDE PRÄSENZ


ABERGLAUBE

Einer gegen einen: Hammer trifft (Am)Boss.

Springen Sie zum Boss. Die 3 Sekunden, in denen Ihre Rüstung um 300% erhöht ist, nutzen Sie, um ihm drei „Hiebe“ zu verpassen. „Kampfrausch“ setzen Sie ein, sobald Sie genug Wut haben. Anschließend kommt „Aufstampfen“ zum Einsatz. Greifen Sie weiter mit „Hieb“ an und versuchen Sie den Schadensbonus aus der Rune „Bestrafen“ immer bei drei Stapeln zu halten. Sobald Sie genug Wut gesammelt haben, aktivieren Sie „Zorn des Berserkers“. Verursachen Sie möglichst viel Schaden als Berserker, indem Sie so oft wie möglich „Hammer der Urahnen“ einsetzen, verstärkt durch „Bestrafen“. Wenn Sie in Bedrängnis geraten, springen Sie wieder außer Reichweite.

DIABLO 3

Attribute und Werte: Grundlagentheorie

Von: Katharina Trautvetter

Die hohe Kunst des Theorycrafting ist für viele ein Buch mit sieben Siegeln. Wir geben Ihnen die Schlüssel!

Halt! Bevor Sie weiterblättern: Attribute und Werte, das klingt natürlich erst einmal sehr theoretisch. Ist es zuweilen auch. Aber gerade für die höheren Schwierigkeitsgrade ist es wichtig, sich auch irgendwann mit dieser Seite des Spiels auseinanderzusetzen. Sie werden es nicht bereuen!

Sie haben in **Diablo 3** viele Möglichkeiten, die Attribute und Werte Ihres Charakters kurz- oder langfristig über Ausrüstung, Fertigkeiten, Edelsteine oder Schreine zu verbessern und Ihren Helden so stärker zu machen. Da verliert man natürlich leicht den Überblick, welcher Wert oder welcher Gegenstand mit welchen Werten gerade der bessere ist.

Generell ist das Primärattribut Ihrer Klasse stärker als andere Werte. Ob und inwieweit diese Eigenschaften nützlich sind, hängt immer von Ihrer aktuellen Ausrüstung, Klasse, Gegnern und Ihrer persönlichen Spielweise ab. Wir möchten Ihnen hier eine kleine Übersicht bieten, um Ihnen die Entscheidungen leichter zu machen.

Attribute: Die wichtigsten Bausteine

In **Diablo 3** gibt es sechs Hauptattribute: Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Vitalität, Rüstung und Schaden. Dabei sind bestimmte Attribute für eine oder mehrere Klassen besonders wichtig. Aber auch die anderen Attribute sollten Sie in Ihre Charakterplanung mit einbeziehen.

STÄRKE

Stärke erhöht den Rüstungswert aller Klassen, pro Stärkepunkt gibt's einen Rüstungspunkt. Stärke ist außerdem das Primärattribut der Barbaren, sie erhalten pro Stärkepunkt zusätzlich ein Prozent mehr Schaden. Beispiel: 120 Stärkepunkte bringen allen Klassen 120 Rüstungspunkte und dem Barbaren dazu einen Schadensbonus von 120 %.

INTELLIGENZ

Intelligenz erhöht bei allen Klassen die Widerstandskraft. 10 Intelligenzpunkte ergeben einen Widerstandspunkt für jede einzelne Widerstandsart. Zauberer und Hexendoktoren teilen sich Intelligenz als Primärattribut und erhalten zusätzlich einen Schadensbonus. Ein Intelligenzpunkt bringt ein Prozent mehr Schaden für beide Klassen.

GESCHICKLICHKEIT

Geschicklichkeit verbessert die Ausweichchance aller Klassen. Sie ist zudem für zwei Klassen das Primärattribut: Dämonenjäger und Mönche erhalten pro Geschicklichkeitspunkt ein Prozent Schadensbonus. Wenn es um die Steigerung der Ausweichrate geht, folgt der Geschicklichkeitswert anfangs nur scheinbar der gleichen Logik wie Intelligenz und Stärke – tatsächlich addiert sich der Wert aber nicht. Vielmehr gibt es Geschicklichkeitswert*bereiche*, die einen bestimmten Ausweichwert liefern. Weil das aber furchtbar kompliziert klingt, hier mal ein simples Beispiel: Zwischen 0 und 100 Geschicklichkeitspunkten erhalten Sie noch 0,1 Prozent Ausweichchance pro Geschicklichkeitspunkt. Haben Sie jedoch 101 bis 500 Geschicklichkeitspunkte, steigt die Ausweichrate nur noch um 0,0025 Prozent pro zusätzlichem Punkt.

VITALITÄT

Vitalität erhöht die Menge an Lebenspunkten Ihres Charakters und verbessert so Ihre Überlebenschancen. Dabei bringt bis Stufe 34 jeder Punkt Vitalität 10 Lebenspunkte. Ab Stufe 35 jedoch verändert sich das Verhältnis, ab hier gibt's pro Vitalitätspunkt nämlich mehr Lebenskraft. Sind alle Lebenspunkte aufgebraucht, stirbt Ihr Charakter. Verschiedene Fähigkeiten und Items können die Lebensregeneration verbessern oder Lebenspunkte wiederherstellen.



RÜSTUNG

Rüstung bestimmt die Schadensreduktion, senkt also den erlittenen Schaden Ihres Charakters. Der Prozentsatz, um den der Schaden verringert wird, ist abhängig vom Level der Gegner. Die Schadensreduktion betrifft dabei nicht nur Nahkampfschaden, sondern auch jede andere Schadensart, also auch Geschoss- und Magieschaden. Mehr Rüstung erhalten Sie durch robustere Items, Fertigkeiten und einen höheren Stärkewert.

SCHADEN

Der Schadenswert steht für den „Schaden pro Sekunde" (kurz: SPS, auch DPS: „**D**amage **P**er **S**econd"); die Zahl drückt also aus, wieviel Schaden Ihr Charakter innerhalb einer Sekunde anrichtet. Dieser Wert wird von vielen anderen Faktoren beeinflusst. Dazu zählen die Stärke der Waffe, Hauptattribute (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz), Angriffstempo, kritische Trefferchance, Schadenserhöhung durch kritische Treffer, passive Fertigkeiten mit Schadensbonus und die Erhöhung des Angriffstempos durch Beidhändigkeit.

Die Hauptattribute Ihres Charakters finden Sie im Charaktermenü. Mit einem Klick auf „Details" blenden Sie zusätzliche Informationen und Auskünfte über die sekundären Werte ein.



Die sekundären Werte

Neben den Hauptattributen gibt es weitere Werte, die der Feinabstimmung Ihrer Spielweise dienen. Viele dieser sekundären Werte setzen sich aus verschiedensten Faktoren zusammen und leiten sich zum Teil aus den Primärattributen ab. Die Schadensreduktion beispielsweise ergibt sich aus dem Stärke- und Rüstungswert. Andere Werte wie Magiefund sind da simpler gestrickt – dieser erhöht einfach nur die Chance, magische Items zu finden, ganz ohne komplizierte Berechnungen. Hier geben wir einen Überblick über die wichtigsten Details im Charakterbogen.



OFFENSIV

SCHADENSERHÖHUNGEN

Simpel: Der Wert „Durch Stärke/Intelligenz/Geschicklichkeit erhöhter Schaden" steht für den Schadensbonus, den eine Klasse durch ihr jeweiliges Primärattribut erhält. Stärke liefert etwa dem Barbaren mehr Schaden (und Rüstung), während Intelligenz und Geschicklichkeit nur seine Defensivwerte verbessern. Werden die Primärattribute durch Ausrüstung, Edelsteine oder Fertigkeiten erhöht, steigt also auch der prozentuale Schadensbonus Ihres Charakters. Außerdem gibt es Fähigkeiten, die ebenfalls einen prozentualen Schadensbonus bescheren – dieser Wert wird im Charakterbogen gesondert unter „Durch Fertigkeiten erhöhter Schaden" angegeben.

ANGRIFFE PRO SEKUNDE

Um den Gesamtschaden zu steigern, ist die Angriffsgeschwindigkeit der Waffe ein entscheidender Faktor. Dieser Wert wird in „Angriffe pro Sekunde" angegeben. Kleine und leichte Waffen sind schneller, große und schwere sind langsamer, verursachen dafür aber mit einem einzigen Treffer mehr Schaden. Rüsten Sie zwei Einhandwaffen aus, erhalten Sie grundsätzlich einen Geschwindigkeitsbonus von 15%. Der Geschwindigkeitswert kann durch schnellere Waffen, Boni auf Ausrüstung und durch Buffs weiter verbessert werden.

KRITISCHE TREFFERCHANCE

Die kritische Trefferchance gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der Ihr Charakter einen mächtigen, kritischen Treffer verursachen kann. Generell liegt diese Chance bei einem Grundwert von 5%. Dieser Wert kann durch Ausrüstung und Fertigkeitsverbesserungen erhöht werden. Schon eine geringe Erhöhung des kritischen Trefferwerts steigert Ihr Schadenspotenzial beträchtlich.

KRITISCHER TREFFERSCHADEN

Kritische Treffer verursachen grundsätzlich einen Bonusschaden von 50% Ihres Gesamtschadens. Dieser Wert kann durch Ausrüstung, Edelsteine und Fertigkeitsverbesserungen weiter gesteigert werden.



DEFENSIV

BLOCKWERT

Dieser Wert kann ausschließlich durch angelegte Schilde im Nebenhand-Slot gesteigert werden. Er gibt an, wie viel des eingehenden Schadens bei einem erfolgreichen Block abgewehrt wird. Der Wert ist konstant, kann also nicht kritisch sein.

BLOCKCHANCE

Nicht jeder Angriff wird automatisch durch ein Schild geblockt! Wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass eine Attacke geblockt wird, hängt von der Blockchance Ihres Helden ab. Diese Chance wird ebenso wie der Blockwert durch Schilde verbessert. Allerdings können auch bestimmte Amulette und Fertigkeiten die Blockchance verbessern.

WAFFENTIPPS

WAFFENSCHADEN PRO SEKUNDE:
Der Schadenswert pro Sekunde Ihrer Waffe setzt sich aus dem Grundschaden der Waffe, ihrer Angriffsgeschwindigkeit und eventuellen Schadensverzauberungen zusammen. In dem angezeigten Wert sind also schon alle Attribute und Boni der Waffe einberechnet.

KAMPF MIT ZWEI EINHANDWAFFEN:
Wenn man zwei gleiche Einhandwaffen einsetzt, verdoppelt sich nicht der Schaden, sondern es wird ein Mittelwert aus beiden Waffen gebildet. Daher sollte der effektive Schadenswert beider Waffen möglichst nah beieinanderliegen. Ansonsten kann es passieren, dass die stärkere Waffe alleine mehr Schaden verursacht als beide zusammen. Sie schlagen mit den zwei Einhandwaffen immer abwechselnd zu. Besitzt nur eine dieser Waffen einen magischen Effekt, wird dadurch die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Effekt auch ausgelöst wird, faktisch halbiert.

KAMPF MIT EINER ZWEIHANDWAFFE:
Eine Zweihandwaffe ist bei Fertigkeiten, die Schaden über Zeit verursachen oder eine Abklingzeit besitzen, aufgrund des höheren Maximalschadens sehr effektiv. Geschwindigkeit spielt hierbei keine Rolle.

AUSWEICHCHANCE

Die Ausweichchance gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der Ihr Charakter dem Angriff eines Gegners entgehen kann. Das erfolgt über ein simples Prinzip: Entweder werden Sie getroffen – oder eben nicht. Erfolgreiches Ausweichen bedeutet, dass Ihr Held keinerlei Schaden nimmt – ganz gleich, ob der Gegner nun physische Angriffe, Geschosse oder Magie einsetzt. Wenn Sie aber getroffen werden, wirkt sich die Ausweichchance nicht auf Ihre weitere Schadensreduktion aus, dafür sind dann andere Werte zuständig. Darum reicht es nicht aus, sich nur auf Ausweichchance als primären Defensivwert zu konzentrieren. Eine Ausweichchance von 100% zu erzielen ist selbst für Mönche, die diesen Wert mit Fertigkeiten steigern können, völlig unmöglich. Darum muss auch



▲ Wenn der Bildschirm im Kampf mit dicken gelben Zahlen übersät ist und die Gegner wie die Fliegen fallen, machen Sie alles richtig – die gelben Zahlen stehen für kritische Treffer!
◀ Selbst Flächenschadensangriffe und Schaden-über-Zeit-Effekte können geblockt werden, auch Ausweichen ist möglich.

KLEINE ÜBERLEBENSKUNDE

HEILBRUNNEN

Das Heilbrunnensystem gab es bereits in **Diablo 2**. Heilbrunnen füllen die Lebensenergie vollständig auf – und zwar auch die von Begleitern, Koop-Mitspielern und Pets (etwa der Hexendoktor-Koloss), die sich in der Nähe Ihres Helden aufhalten. Dies ist somit der wichtigste Unterschied zu den Tränken, die jeweils nur für Ihren Helden gelten. Weiteres Plus: Heilbrunnen füllen sich nach nur 30 Sekunden von selbst wieder auf. Das ist vor allem nützlich und unverzichtbar in Bosskämpfen, etwa gegen den Schlächter und Diablo. Andere Arten von Brunnen gibt es allerdings nicht im Spiel – die Manabrunnen aus **Diablo 2** suchen Sie hier vergeblich.

HEILKUGELN

Heilkugeln werden zufällig von Gegnern fallen gelassen. Größere Gegner verlieren sogar mehrere im Laufe eines Kampfes. Wenn Ihr Charakter sich den Kugeln auf eine bestimmte Distanz nähert, werden sie automatisch aufgesammelt und heilen sowohl Ihren Charakter als auch sämtliche Gruppenmitglieder und Begleiter. Vorsicht: Selbst wenn Ihr Charakter volles Leben hat, werden die Kugeln trotzdem eingesammelt. Daher sollten Sie sich mit Bedacht durch größere Gegnergruppen bewegen, um keine Heilkugel zu verschwenden, die sie später vielleicht dringend brauchen. Eine Heilkugel bleibt 60 Sekunden liegen und verschwindet dann einfach.

HEILTRÄNKE

Auch wenn Blizzard bemüht war, den Heiltränken weniger Bedeutung zu verleihen als in **Diablo 2**, sind sie noch immer eine der wichtigsten Lebensenergiequellen. Tränke werden manchmal von besiegten Gegnern hinterlassen und können bei Händlern gekauft werden. Dabei werden sie automatisch auf dem Tränke-Platz in der Aktionsleiste angezeigt. Über die Schnelltaste „Q“ können Sie ohne Umweg über das Inventar direkt einen Trank einnehmen. Die erhaltene Heilung ist abhängig von der Stärke des Trankes. Es gibt insgesamt zehn Heiltrankstufen. Allerdings kann nur alle 30 Sekunden ein Trank eingenommen werden.



diese Klasse die übrigen Defensivwerte im Auge behalten. Ausweichchance kann mit Items, Fertigkeiten sowie Geschicklichkeit gesteigert werden.

SCHADENSREDUKTION

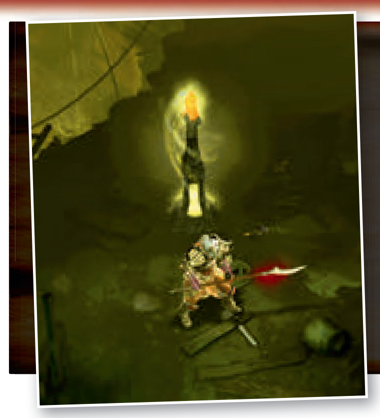
Die Schadensreduzierung gibt an, um welchen Wert der eingehende Schaden eines Gegners reduziert wird. Das gilt für alle Schadensarten, die Ihr Held erleiden kann – also nicht nur physischen Nahkampfschaden, sondern auch Fernkampf- und Zauberschäden aller Art werden verringert, ebenso wie Flächenschaden und Schaden über Zeit. Die Schadensreduzierung ist abhängig vom Rüstungswert Ihres Charakters. Manche Gegenstände besitzen außerdem Werte, die den Schaden zusätzlich reduzieren. Obendrein verringern das Stärke-Attribut (durch den dadurch höheren Rüstungswert) und einige klassenspezifische Fertigkeiten den eingehenden Schaden. Vorsicht: Die Schadensreduktion ist abhängig von der Stufe des Gegners! Der im Charaktermenü angezeigte Schadensreduktionswert geht von der Idealsituation mit Gegnern des gleichen Levels aus und entspricht daher nicht unbedingt Ihrem tatsächlichen Schadensreduktionswert.

WIDERSTÄNDE

Widerstände verringern ähnlich wie Rüstung den eingehenden Schaden, kommen aber nur bei bestimmten Schadensarten zum Einsatz. Neben der physischen Widerstandskraft können Widerstände gegen einzelne oder alle Arten von Elementarmagie gesteigert werden. Es gibt sechs Arten von Elementarschaden: Feuer-, Kälte-, Blitz-, Gift-, Arkan- und Heiligschaden, wobei Arkan- und Heiligschaden in einem Wert verrechnet werden. Widerstände schwächen nur feindliche Treffer des jeweiligen Schadenstyps ab – Feuerangriffe werden beispielsweise durch Feuerwiderstand reduziert, der Kältewiderstand hingegen spielt hier keine Rolle. Alle Widerstände werden durch das Primärattribut Intelligenz verbessert. 10 Intelligenzpunkte ergeben einen Punkt Widerstand auf alle Widerstandsarten. Zudem können manche Gegenstände mit Widerständen gegen einen oder alle Widerstandstypen ausgestattet sein. Ebenso können Fertigkeiten die Widerstandskraft erhöhen. Der effektive Widerstandswert ist wie der Rüstungswert abhängig vom Level des Gegners. Ab der zweiten Schwierigkeitsstufe können Gegenstände einen Bonus auf Widerstände besitzen, doch da spielen sie kaum eine Rolle. Ab Hölle werden Widerstände bereits wichtiger (vor allem in Bosskämpfen) und ab Inferno sind hohe Widerstandswerte absolute Pflicht – mehr dazu auf Seite 194.

ABWEHR: NAHKAMPF UND GESCHOSSE

Unter den Widerständen finden Sie im Charakterbogen auch Detailwerte zur Reduktion von Nahkampfattacken und Geschossen – wundern Sie sich nicht, dass diese Werte lange Zeit auf 0,00 % stehen, denn erst sehr hochstufige Gegenstände (etwa ab Level 58) können solche Boni besitzen.



DIE SCHREINE

SCHREIN DES SCHUTZES
Erlittener Schaden wird um 25 % reduziert

SCHREIN DER GUNST
25 % höhere Magie-Item-Chance + mehr Gold

SCHREIN DER RASEREI
25 % höheres Angriffstempo

SCHREIN DER ERLEUCHTUNG
25 % mehr Erfahrungspunkte von Gegnern.



DORNEN

Wenn ein Gegner Sie im Nahkampf attackiert, erleidet er Schaden in einem fest vorgegebenen Wert. Es gibt deutlich wichtigere Attribute im Spiel – „Dornen“ können Sie vernachlässigen.



LEBEN

MAXIMALES LEBEN

Das maximale Leben gibt an, über wie viel Lebensenergie Ihr Held bei voller Gesundheit verfügt. Der maximale Lebenswert kann durch höhere Vitalität, Ausrüstung und Fertigkeiten gesteigert werden, außerdem bewirken bestimmte Items (etwa Amethysten in einem Helm-Sockel) einen prozentualen Bonus auf die gesamte Lebenskraft. Je mehr Lebenspunkte Sie haben, desto wirkungsvoller ist der Bonus durch den Wert „Lebensbonus (gesamt)“! Klassen wie der Hexendoktor oder Zauberer, die von Natur aus keine hohen Rüstungswerte haben, sind auf hohe Mengen Lebenskraft angewiesen.

LEBEN PRO SEKUNDE

Der Wert „Leben pro Sekunde“ füllt über einen gewissen Zeitraum Ihre rote Lebenskugel wieder auf. Allerdings ist dies keine automatische Eigenschaft Ihres Helden, sondern kann nur über Ausrüstung und Fertigkeiten erworben und gesteigert werden. Anfangs noch nützlich, verliert dieser Wert auf höheren Levelstufen stark an Bedeutung, da die gesamte Menge an Lebenspunkten dann so hoch ist, dass die meist niedrige Regeneration kaum noch spürbar ist.

GERAUBTES LEBEN

Manche Items und Buffs erlauben es Ihrem Helden, einem Gegner durch Angriffe Lebensenergie zu entziehen. Geraubtes Leben ist ein prozentualer Wert des verursachten Gesamtschadens, der Bonus kann also sehr wirkungsvoll sein, insbesondere wenn Sie eine hohe Angriffsgeschwindigkeit haben. Dies gilt auch für Flächenschaden – wer fünf Gegner gleichzeitig trifft, erhält auch fünf Mal Lebenskraft. Jedoch gilt: Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto geringer die Effizienz von Lebensraub. Sie verbessern den Wert durch Ausrüstung und Fertigkeiten.

LEBEN PRO TREFFER

Einige Ausrüstungen oder Fertigkeiten ermöglichen es pro verursachten Treffer, Leben zu regenerieren. Anders als bei „Geraubtes Leben“ ist dieser Wert aber nicht prozentual abhängig vom verursachten Schaden, sondern entspricht einem fixen Wert. Dieser Wert kann durch Gegenstände und Fertigkeiten weiter verbessert werden. Auf den ersten Blick scheint „Leben pro Treffer“ effektiver zu sein als „Geraubtes Leben“. Blizzard verspricht aber, dass dieser Wert auf der Inferno-Schwierigkeitsstufe wieder an Bedeutung gewinnt.

LEBEN PRO GETÖTETEM GEGNER

Manche Items haben den Effekt, Lebenspunkte zu generieren, wenn Sie einen Gegner getötet haben. Das kann im Solo-Spiel zwar noch praktisch sein, doch in der Gruppe ist der Wert eher überflüssig, da man dort nicht jeden Gegner selbst erledigt.



RESSOURCE

MAXIMALE RESSOURCE

In **Diablo 3** hat jede Klasse eine andere Ressource, die als Energiequelle für die meisten Angriffe dient. Der Zauberer greift auf Arkankraft zurück, der Hexendoktor auf Mana, der Barbar benötigt Wut und der Mönch Geisteskraft. Der Dämonenjäger ist der einzige mit zwei Ressourcen, die jeweils für unterschiedliche Fertigkeiten benötigt werden: Hass und Disziplin. Nur beim Hexendoktor erhöht sich das maximale Mana bei einem Stufenaufstieg. Alle anderen Klassen müssen auf aktive und passive Fertigkeiten zurückgreifen oder spezielle Ausrüstung anlegen, um den maximalen Ressourcenwert zu steigern. Vor allem Items, die nur von einer bestimmten Klasse getragen werden können, bringen oft Boni auf den Ressourcen-Wert.

REGENERATION PRO SEKUNDE

Die Ressourcen-Regeneration gibt die Menge der Ressource an, die pro Sekunde wiederhergestellt wird. Barbaren und Mönche haben einen solchen Wert anfangs nicht, ihre Ressource wird nur im Kampf generiert. Später können beide Nahkampf-Klassen aber auch diesen Wert über bestimmte Fertigkeiten und passive Talente steigern.



ABENTEUER

BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT

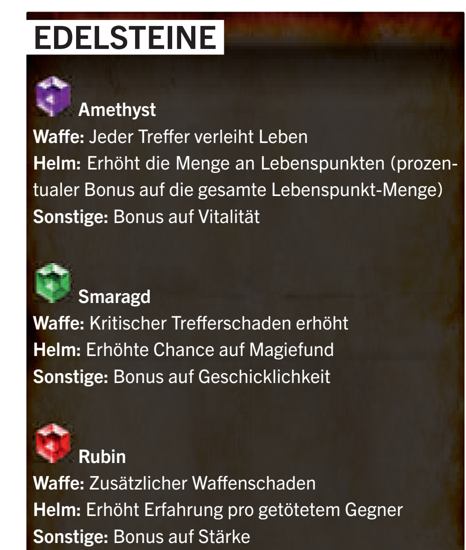
Die Bewegungsgeschwindigkeit bestimmt das Verhältnis zum Grundtempo, mit der sich Ihr Charakter fortbewegen kann. Durch Ausrüstung und Gegenstände können Sie ihn steigern.

GOLDFUND

Durch einen Bonus auf Goldfund erhöht sich der Betrag des gefundenen Goldes um einen bestimmten Prozentsatz. Es wird also nicht die Chance erhöht, Gold zu finden. Einen Bonus auf Goldfund erhält man durch Ausrüstung und Fertigkeiten.

MAGIEFUND

Magiefund gibt die Chance an, mit der Sie magische Items finden können. Die Chance, einen solchen Gegenstand zu finden, ist abhängig vom Level Ihres Charakters und der Klasse der Gegner oder Objekte. Hochstufigere Gegner besitzen generell eine höhere Wahrscheinlichkeit, einen magischen Gegenstand zu hinterlassen. Töten Sie mit Stufe 60 eine Gruppe von Champions oder einen seltenen Gegner, erhalten Sie außerdem den Buff „Mut der Nephalem“. Dies ist ein fünffach stapelbarer Bonus von jeweils 15 Prozent (maximal 75 Prozent) auf Ihren Magiefundwert. Tragen Ihre Begleiter außerdem Rüstungsteile mit Magiefund-Boni, werden diese zu 20 Prozent auf den Wert Ihres Helden hinzugerechnet. In einer Gruppe mit anderen Mitspielern hingegen wird der Magiefundwert der einzelnen Spieler addiert und dann durch die Menge der Spieler geteilt – dieser Mittelwert stellt den Magiefundbonus der Gruppe dar. ❑



EDELSTEINE

Amethyst
Waffe: Jeder Treffer verleiht Leben
Helm: Erhöht die Menge an Lebenspunkten (prozentualer Bonus auf die gesamte Lebenspunkt-Menge)
Sonstige: Bonus auf Vitalität

Smaragd
Waffe: Kritischer Trefferschaden erhöht
Helm: Erhöhte Chance auf Magiefund
Sonstige: Bonus auf Geschicklichkeit

Rubin
Waffe: Zusätzlicher Waffenschaden
Helm: Erhöht Erfahrung pro getötetem Gegner
Sonstige: Bonus auf Stärke

Topas
Waffe: Nahkampfangreifer erleiden Schaden pro Treffer
Helm: Zusätzliches Gold von Monstern
Sonstiges: Bonus auf Intelligenz

DIABLO 3

Namenserweiterungen von Items

Von: Stefan Ehring

Mithilfe unserer Übersicht entschlüsseln Sie magische Fundstücke auf Anhieb.



Die Namenserweiterungen bei magischen Gegenständen bestehen aus dem Gegenstandsnamen (1), der mit einem Präfix (2) und/oder einem Suffix (3) kombiniert wird.

Die Jagd nach immer neuen und besseren Gegenständen ist auch in **Diablo 3** wieder einer der Hauptgründe, um Ihren Helden durch die Landschaften Sanktuarios zu scheuchen. Wie im Vorgänger können Sie Ihre blaue, magische Beute anhand eines ausgeklügelten Namenssystems (die sogenannten Präfixe und Suffixe) einordnen und wissen so bereits beim Aufsammeln der Gegenstände, ob Sie diese gebrauchen können oder nicht. Wir erklären Ihnen die derzeit gültigen Namenserweiterungen (Spielversion 1.0.2.9950 auf Basis von Patch 1.0.2b).

WAS SIND NAMENSERWEITERUNGEN?

Namenserweiterungen stehen für die Boni, die ein magischer Gegenstand besitzt. Sie werden mit dem Hauptnamen des Gegenstands kombiniert, dabei steckt hinter jeder Namenserweiterung ein bestimmter magischer Effekt. Diese Effekte gibt's in verschiedenen Stufen, daher hat jeder Effekt mehrere mögliche Bezeichnungen. Zum Beispiel kann ein Schwert mit schwachem Kälteschaden „Schwert des Winters" heißen, mit moderatem Kälteschaden jedoch würde es „Schwert des Zitterns" heißen. Anhand eines Beispiels bringen wir Ihnen das Konzept der Namenserweiterungen näher.

BEISPIEL: „VERTRAUENSVOLLER RUNENKÖCHER DES SCHMERZES"

Unter (1) finden Sie den Hauptnamen des Gegenstandes, über den Sie die Gattung des Fundstücks bestimmen können. In unserem Fall ist der Gegenstand ein magischer Köcher, den der Dämonenjäger in der Nebenhand tragen kann.

Vor dem Gegenstandsnamen finden Sie das Präfix „Vertrauensvoll" (2). Ein Abgleich mit der Tabelle in der Spalte „Namenswerte" ergibt, dass es sich in diesem Fall um eine Namenserweiterung der zweiten und gleichzeitig höchsten Stufe handelt und einen Bonus auf die Heldenressource Disziplin bringt. Neben Köchern könnten auch Handarmbrüste und Umhänge dieses Präfix tragen.

Hinter dem Gegenstandsnamen steht das Suffix „des Schmerzes" (3). Anhand der Tabelle können Sie ersehen, dass diese Namenserweiterung eine Erweiterung der dritten und damit ebenfalls höchsten Stufe ist. Das Suffix existiert auch in Verbindung mit allen Waffen, Schulterschutz, Rüstungen, Gürteln, Begleiter-Gegenständen, Amuletten, Ringen und anderen Nebenhand-Gegenständen wie Mojos oder Quellen. ❑

Namenswerte	Effekt	Mögliche Gegenstände
Schaden		
des Verstümmelns, des Zwists, der Verdammnis	Erhöhter Maximalschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste, Amulette, Ringe
des Verwundens, der Todesqualen, der Bösartigkeit, des Todes	Erhöhter Minimal- & Maximal-schaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste, Amulette, Ringe
der Zerstörung, des Abhackens, der Verheerung	Erhöhter Minimalschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste, Amulette, Ringe
Grimmig, Primitiv, Schauerlich	Prozentual erhöhter Schaden	Alle Waffen
der Festung, des Schlosses	Rüstungsbonus	Amulette, Brustrüstung, Helme, Beinschutz, Schilde, Templerrelikte, Ringe, Rüstung
Abwehrend	Schadensreduzierung Fernkampf	Brustrüstung, Armschienen
des Gladiatoren	Schadensreduzierung Nahkampf	Brustrüstung, Schilde
der Dornen, der Rose, der Stacheln, der Widerhaken	Schadensreflexion	Amulette, Gürtel, Brustrüstung, Rüstung, Schulterschutz, Schilde, Nebenhand
Elementarschaden		
des Sternlichts, der Unendlichkeit, der Leere, aus dem Jenseits	Arkanschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste
des Aals, der Stürme, der Spannung, der Feuersbrunst	Blitzschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste
der Flamme, der Verbrennung, des Brennens, der Einäscherung	Feuerschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste
der Schlange, des Leidens, der Wunden, der Seuche	Giftschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste
der Engel, der Gnade, des Schmetterns, des Himmels	Heiligschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste

Namenswerte	Effekt	Mögliche Gegenstände
des Winters, des Zitterns, des Frosts, der Lawine	Kälteschaden	Stangenwaffen, Speere, Bögen, Zeremonienmesser, Zauberstäbe, Dolche, Handarmbrüste
Bonus bei Treffer		
der Furcht, der Alpträume, des Schreckens, des Unheils	Angst bei Treffer	Alle Waffen, Handschuhe, Nebenhand
des Schlags, der Flüche, des Untergangs, der Verheerung	Betäubung bei Treffer	Alle Waffen, Handschuhe, Nebenhand
der Stagnation, der Einschränkung, der Sabotage, der Starre	Bewegungsunfähig bei Treffer	Alle Waffen, Stiefel, Nebenhand
Gleißend, Blendend, Verblüffend, Hypnotisch	Blenden bei Treffer	Alle Waffen, Amulette, Nebenhand
des Eises, des Hagels, der Gefrorenen See, der Vereisung	Einfrieren bei Treffer	Alle Waffen, Gürtel, Nebenhand
des Gemetzels, des Verstümmelns, der Extermination, des Unheils	Leben bei Sieg	Alle Waffen, Amulette, Ringe, Begleiter-Gegenstände
des Blutegels, des Gemetzels, der Gewalt, des Zerfleischens	Leben bei Treffer	Alle Waffen, Amulette, Ringe, Begleiter-Gegenstände
Rammend, Prügelnd, Zertrümmernd, Pulverisierend	Rückstoß bei Treffer	Alle Waffen, Armschienen, Nebenhand
Kühlend, Kahl, Vergletschert, Unterkühlt	Unterkühlen bei Treffer	Alle Waffen, Schulterschutz, Nebenhand
Verkrüppelnd, Bestrafend, Demütigend, Beherrschend	Verlangsamen bei Treffer	Alle Waffen, Beinschutz, Nebenhand
Blocken		
der Schildkröte, des Abwehrens, des Abfangens, der Unverwundbarkeit	Erhöhte Blockchance	Schilde, Amulette, Templerrelikte
Kritische Treffer		
Eisern, Bissig, Zerfetzend, Schindend	Kritische Trefferchance	Amulette, Ringe, Handschuhe, Nebenhand, Armschienen, Helme

Namenswerte	Effekt	Mögliche Gegenstände
Brutal, Boshaft, Tödlich, Gnadenlos	Kritischer Trefferschaden	Alle Waffen, Amulette, Ringe, Handschuhe, Begleiter-Gegenstände
Leben		
Robust, Stämmig	Maximales Leben	Amulette, Schilde, Ringe, Helme, Brustrüstungen, Schulterschutz, Nebenhand
Gegenstände finden		
Glückbringend, Funkelnd, Wohlhabend	Chance auf Goldfund	Amulette, Ringe, Rüstungen, Nebenhand
Erkundend, Brandschatzend, Suchend	Chance auf Magiefund	Amulette, Ringe, Rüstungen, Nebenhand
Auflesend, Gierig, Knauserig, Habsüchtig	Goldsammel-Radius	Rüstungen
Erfahrung		
Abenteuerlich, Klug	Erfahrungsbonus	Waffen, Rüstungen, Nebenhand, Schmuck
Geschwindigkeit		
Eifrig, Rastlos, Stürmend, Überwältigend	Angriffsgeschwindigkeit erhöhen	Waffen, Handschuhe, Ringe, Amulette
Flink, Rasch, Zügig, Schnell, Rasant	Bewegungsgeschwindigkeit erhöhen	Stiefel
Regenerativ, Heilsam, Langlebig, Unsterblich	Lebensregeneration erhöhen	Brustrüstungen, Rüstungen, Nebenhand, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe
Heilkugeln		
Bessernd, Kräftigend, Erneuernd, Euphorisch	Heilkugelbonus	Rüstungen, Nebenhand, Ringe, Amulette
Helden-Ressource		
Unheilvoll, Ominös	Arkankraft bei kritischem Treffer	Zauberstäbe, Kugeln, Zaubererhüte
Widerhallend, Verjüngend, Harmonisch, Erhaben	Geisterheilung	Faustwaffen, Daibos, Kraftsteine
Erhellend, Wiedergeboren, Erwachend, Erleuchtend	Geistesregeneration	Faustwaffen, Daibos, Kraftsteine
Gehässig, Verbittert, Feindselig, Rachgierig	Hassregeneration	Handarmbrüste, Köcher, Umhänge
Vampirhaft, Teuflisch, Grausig, Blutleer	Lebensentzug	Alle Waffen, Mächtige Gürtel
Durchflutend, Auffüllend, Energiesparend, Verstärkend	Manaregeneration	Zeremonienmesser, Voodoomasken, Mojos
Hinterhältig, Mental	Maximale Arkankraft	Zauberstäbe, Kugeln, Zaubererhüte
Beständig, Vertrauensvoll	Maximale Disziplin	Handarmbrüste, Köcher, Umhänge
Rücksichtslos, Zornerfüllt	Maximale Wut	Mächtige Waffen, Mächtige Gürtel
Bezaubernd, Beschwörend, Hypnotisierend, Überirdisch	Maximales Mana	Zeremonienmesser, Voodoomasken, Mojos
Widerstände		
Abschirmend, Bannend, Aufhebend	Arkanwiderstand	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Still, Ruhig, Geruhsam	Blitzwiderstand	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Verbrannt, Verkohlt, Versengt	Feuerwiderstand	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Rein, Ungetrübt, Makellos	Giftwiderstand	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Nomadisch, Schutzbietend, Auftauend	Kältewiderstand	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Gehärtet, Hermetisch, Unberührbar	Physischer Widerstand	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Spektral, Chromatisch	Widerstand gegen alle Schadensarten	Amulette, Ringe, Rüstungen, Schilde, Begleiter-Gegenstände
Attribut-Erhöhung		
des Falken, der Grausamkeit, des Schmerzes	Geschicklichkeit	Alle Waffen, Schulterschutz, Rüstungen, Gürtel, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
Treffsicher, Standhaft, Wertvoll, Fabelhaft	Geschicklichkeit & Intelligenz	Alle Waffen, Rüstungen, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
Primitiv, Wild, Potent, Beherzt	Geschicklichkeit & Vitalität	Alle Waffen, Rüstungen, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
des Fokus, des Gedanken, der Omen, der Weitsicht	Intelligenz	Alle Waffen, Schulterschutz, Rüstungen, Gürtel, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
Stolz, Vielgepriesen, Glorreich, Erhaben	Intelligenz & Vitalität	Alle Waffen, Rüstungen, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
des Löwen, der Invasion, des Angriffs	Stärke	Alle Waffen, Schulterschutz, Rüstungen, Gürtel, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
Grausam, Streng, Hasserfüllt, Rabiat	Stärke & Geschicklichkeit	Alle Waffen, Rüstungen, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
Duellierend, Siegend, Triumphierend, Vorbildlich	Stärke & Intelligenz	Alle Waffen, Rüstungen, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand

Namenswerte	Effekt	Mögliche Gegenstände
Furchtlos, Unnachgiebig, Lebhaft, Ruchlos	Stärke & Vitalität	Alle Waffen, Rüstungen, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
des Bären, der inneren Stärke, der Tapferkeit, der Glorie	Vitalität	Alle Waffen, Schulterschutz, Rüstungen, Gürtel, Begleiter-Gegenstände, Amulette, Ringe, Nebenhand
Barbarenfertigkeits-Bonus		
der Zerstörung	Hammer der Urahnen	Mächtige Zweihandwaffen, Zweihandäxte, Zweihandschwerter, Zweihandstreitkolben, Stangenwaffen, Schilde
der wütenden Schlange	Hieb	Gürtel, Mächtige Gürtel
des Wahnsinnigen	Raserei	Gürtel, Mächtige Gürtel
der Rache	Revanche	Gürtel, Mächtige Gürtel
des Zerschmetterns	Seismisches Schmettern	Mächtige Zweihandwaffen, Zweihandäxte, Zweihandschwerter, Zweihandstreitkolben, Stangenwaffen, Schilde
des Trümmerns	Spalten	Gürtel, Mächtige Gürtel
der Eroberung	Überwältigen	Mächtige Zweihandwaffen, Zweihandäxte, Zweihandschwerter, Zweihandstreitkolben, Stangenwaffen, Schilde
des Schleuderns	Waffenwurf	Gürtel, Mächtige Gürtel
des Wirbelns	Wirbelwind	Mächtige Zweihandwaffen, Zweihandäxte, Zweihandschwerter, Zweihandstreitkolben, Stangenwaffen, Schilde
des Ausweidens	Zerfleischen	Gürtel, Mächtige Gürtel
Zaubererfertigkeits-Bonus		
der Sphären	Arkane Kugel	Quellen, Schilde
der Sternschnuppen	Arkanflut	Zaubererhüte, Helme
des Hagels	Blizzard	Quellen, Schilde
der Entropie	Desintegration	Zaubererhüte, Helme
der wilden Magie	Energiewirbel	Schwerter, Stäbe, Dolche, Speere, Zauberstäbe
der Detonation	Explosion	Zaubererhüte, Helme
der Kühle	Froststrahl	Zaubererhüte, Helme
der Myriaden	Hydra	Zaubererhüte, Helme
der Hervorrufung	Magisches Geschoss	Schwerter, Stäbe, Dolche, Speere, Zauberstäbe
der Kometen	Meteor	Quellen, Schilde
des Untergangs	Schockimpuls	Quellen, Schilde
des Schlitzens	Spektralklinge	Quellen, Schilde
des Schlags	Stromschlag	Zaubererhüte, Helme
Mönchfertigkeits-Bonus		
des Monsuns	Donnerfäuste	Kraftsteine, Helme
der Explosion	Explodierende Hand	Kraftsteine, Helme
des Skorpions	Fegender Tritt	Stäbe, Stangenwaffen, Daibos
des Reflexes	Gewitterfront	Stäbe, Stangenwaffen, Daibos
des Zerbrechens	Lähmende Woge	Kraftsteine, Helme
des Windes	Reißender Wind	Kraftsteine, Helme
des Springens	Tödliche Reichweite	Kraftsteine, Helme
des Prügelns	Weg der Hundert Fäuste	Kraftsteine, Helme
des Strahlens	Woge des Lichts	Stäbe, Stangenwaffen, Daibos
des Hurrikans	Zyklonschlag	Kraftsteine, Helme
Hexendoktorfertigkeits-Bonus		
der Brandlohe	Brandbombe	Dolche, Speere, Bögen, Armbrüste, Zeremonienmesser
der Tiefe	Feuerfledermäuse	Voodoomasken, Helme
der Phantome	Geistersperrfeuer	Bögen, Armbrüste
des Stechens	Giftpfeil	Dolche, Speere, Bögen, Armbrüste, Zeremonienmesser
des Gespenstes	Heimsuchung	Bögen, Armbrüste
des Dschungels	Krötenplage	Dolche, Speere, Bögen, Armbrüste, Zeremonienmesser
der Korrosion	Säurewolke	Voodoomasken, Helme
der blinden Wut	Zombieangreifer	Bögen, Armbrüste
der Dominanz	Zombiehunde beschwören	Voodoomasken, Helme
des Verlorenen	Zombiewall	Bögen, Armbrüste
Dämonenfertigkeits-Bonus		
der Unterdrückung	Ausweichschuss	Umhänge, Brustschutz
des Kopfgeldjägers	Bolaschuss	Köcher, Schilde
des Bumerangs	Chakram	Umhänge, Brustschutz
der Klingen	Durchbohren	Umhänge, Brustschutz
der Bindung	Einfangender Schuss	Köcher, Schilde
der Elemente	Elementarpfeil	Köcher, Schilde
des Grenadiers	Granaten	Umhänge, Brustschutz
des Raubtiers	Hungriger Pfeil	Köcher, Schilde
des Pfeilhagels	Mehrfachschuss	Köcher, Schilde
der Salven	Schnellfeuer	Köcher, Schilde
der Splitter	Splitterpfeil	Köcher, Schilde
der Hindernisse	Stachelfalle	Umhänge, Brustschutz

DIABLO 3

Der geheime Einhorn-Level

Von: Stefan Ehring

Es gibt zwar keinen Kuh-Level, dafür aber ein knallbuntes Versteck voller Einhörner, Blümchen und kuscheliger Teddys.

Einen Kuh-Level bietet **Diablo 3** zwar nicht, aber mithilfe einiger mühevoll zusammengetragener Gegenstände können Sie den Geist des Kuhkönigs (bekannt aus **Diablo 2**) beschwören. Dieser wird Ihnen dann den Zugang zu einem abgedrehten neuen Bonuslevel namens „Grafschaft Launebach" öffnen. Das geheime Areal wird unter **Diablo 3**-Spielern meist nur „Einhorn-Level" genannt. Wie genau Sie diese Zone betreten und wo Sie die benötigten Items finden, erklären wir in diesem Guide.

GUT DING WILL WEILE HABEN!

Um den geheimen Einhorn-Level zu öffnen, brauchen Sie fünf Bauteile und ein Rezept für einen sogenannten Hirtenstab. Um das Zeug zu beschaffen, sollten Sie Zeit mitbringen – rechnen Sie nicht damit, dass Sie alles im ersten Anlauf finden. Aufgrund des zufallsbasierten Prinzips von **Diablo 3** (Items, Monster und Teile der Levels werden in jeder Partie neu berechnet!) sind oft mehrere Versuche nötig, bevor Sie die Items beisammenhaben. Damit Sie aber keine Zeit verschwenden, können Sie das Spiel nach einer erfolglosen Suche einfach beenden und sich neu einloggen. Der Grund: Sobald Sie mit Ihrem Charakter ins Spiel zurückkehren, wird es bis zum letzten Speicherpunkt zurückgesetzt, sprich alle Levels werden neu berechnet, Monster kehren zurück, Schatztruhen werden aufgefüllt. So wagen Sie einfach einen erneuten Anlauf, bis Sie die gewünschten Items haben. Um Laufwege abzukürzen, nutzen Sie natürlich das Wegpunktesystem. Machen Sie es sich außerdem nicht unnötig schwer und suchen Sie die Teile auf normaler Schwierigkeitsstufe zusammen.

FÜR ALLE SCHWIERIGKEITSGRADE

Sie können den Einhorn-Level sowohl auf der normalen Schwierigkeitsstufe als auch auf den übrigen drei Schwierigkeitsgraden erkunden. Zunächst müssen Sie den Stab aber auf normaler Stufe beim Schmied anfertigen lassen – dafür brauchen Sie nicht nur all die Items, die wir auf diesen Seiten beschreiben, sondern müssen auch 50.000 Goldstücke hinblättern. Diesen normalen Hirtenstab können Sie dann später auch zum alptraumhaften, höllischen und letztlich infernalen Hirtenstab aufwerten, um den Einhorn-Level auch auf den höheren Schwierigkeitsgraden zu betreten. Um die passenden Rezepte für die Stab-Aufwertungen in die Finger zu bekommen, müssen Sie Izual (Vierter Akt) auf der entsprechenden Schwierigkeitsstufe besiegt haben. Danach können Sie Gorell, den Quartiermeister in der Zitadelle der Bastion, aufsuchen und bei ihm das Rezept erwerben. Beispiel: Für das alptraumhafte Rezept müssen Sie Izual auf der Schwierigkeitsstufe Alptraum besiegen haben, ehe Gorell Ihnen das Rezept für Stabaufwertung auf dieser Stufe anbietet. Für die Rezeptur zahlen Sie lediglich einen symbolischen Betrag von nur einem Goldstück. Viel teurer kommen dann aber die Upgrades des Hirtenstabs, die der Schmied für Sie anfertigt: Für die alptraumhafte Variante zahlen Sie 200.000 Goldstücke, während Sie für die höllische 500.000 und die infernale Version sogar 1.000.000 Goldstücke berappen müssen.

WER KANN BAUTEILE UND STAB NUTZEN?

Sowohl die Bauteile für den Stab als auch der Stab selbst sind seelengebunden, das heißt, sie können weder mit anderen Spielern getauscht noch verkauft werden. Nur Ihre eigenen Charaktere können also Ihre Bauteile und Ihren Stab nutzen. Trotzdem muss nicht jeder Spieler einen eigenen Stab besitzen! Es genügt, wenn nur *ein* Spieler in Ihrer Gruppe den Stab besitzt und das Tor öffnet – dann können alle anderen Mitspieler in der Gruppe einfach mitkommen, auch ohne Stab. Im Gegensatz zum Kuh-Level aus **Diablo 2** lässt sich der Einhorn-Level außerdem beliebig oft öffnen.



Folgen Sie der eingezeichneten Strecke ausgehend vom Wegpunkt, um zum Kaminzimmer von Leorics Anwesen zu gelangen. Dort durchsuchen Sie den Kamin nach dem seltenen Schienbein.

BAUTEIL #1: DER SCHWARZE PILZ

Das erste Bauteil des Stabs können Sie im ersten Akt ab der dritten Quest „Eine zerbrochene Krone: Questanfang" finden. Nutzen Sie dafür den Wegpunkt „Garten der Kathedrale" und betreten Sie die Kathedrale durch den Vordereingang. Durchsuchen Sie die gesamte erste Ebene nach einem viereckigen Raum – es besteht die Chance, dass hier die benötigten schwarze Pilze wachsen.

BAUTEIL #2: LEORICS SCHIENBEIN

Das Schienbein des verderbten Königs von Tristram finden Sie ebenfalls im ersten Akt. Starten Sie dafür ein Spiel mit der Quest „Der gefangene



Sobald Sie mit dem Hirtenstab im Gepäck dem Skelett des Kuhkönigs einen Besuch abstatten, erscheint dessen Geist und öffnet den Einhorn-Level.



Um an Wirts Glocke zu gelangen, müssen Sie nur mit dem nötigen Kleingeld von 100.000 Gold bei Krümelchen (Akt 2, Caldeum) einkaufen.

Engel: Questanfang“ und reisen Sie mittels Wegpunkt zu „Leorics Anwesen“. Betreten Sie von dort aus das Gebäude über die Rückseite und bahnen Sie sich Ihren Weg durch die Gegner bis zum Kaminzimmer des Anwesens (siehe Karte links!). Mit etwas Glück liegen dort am Boden des Kamins verbrannte Holzscheite, unter denen sich auch das benötigte Schienbein von Leoric befindet.

BAUTEIL #3: WIRTS GLOCKE

Im ersten Teil der **Diablo**-Reihe traf man auf einen gerissenen Jungen namens Wirt, der mit teuren Waren handelte. Im zweiten Teil war Wirt leider verstorben, allerdings konnte man bei seiner Leiche ein Holzbein bergen, mit dem sich der Kuh-Level öffnen ließ. Auch in **Diablo 3** findet Wirt Erwähnung: Im zweiten Akt können Sie bei der Händlerin Krümelchen, die sich am Brunnen in Caldeum befindet, Wirts Glocke für einen Betrag von 100.000 Goldstücken erstehen. Die Glocke ist immer erhältlich, Glück spielt hier keine Rolle.

BAUTEIL #4: REGENBOGENWASSER

Um das Regenbogenwasser zu bekommen, starten Sie im zweiten Akt die Quest „Verräter der Horadrim: Die Vergessenen Ruinen“ und springen Sie mittels Wegpunkt zum „Weg zur Oase“. Laufen Sie nach Westen, bis Sie zur ersten Abzweigung Richtung Süden kommen. Dort treffen Sie vielleicht einen alten Mann namens Zaven. Wenn Sie seine Peiniger erschlagen, öffnet er den Zugang zu einer „Geheimnisvollen Höhle“. Sollten Sie Zaven an dieser Stelle nicht antreffen, besteht eine zweite Möglichkeit, ihn weiter nördlich zu finden. Da Sie dafür aber durch die gesamte Oase marschieren müssen, geht viel Zeit verloren. Beenden Sie also lieber das Spiel und loggen Sie sich neu ein, um es noch mal zu versuchen – das geht schneller. Haben Sie Zugang zur Höhle erlangt, können Sie auf der ersten Ebene eine Geheimnisvolle Truhe finden, die das Regenbogenwasser enthält.

BAUTEIL #5: KAUDERWELSCHSTEIN

Für den Kauderwelschstein starten Sie im dritten Akt die Quest „Kriegsmaschinen: Zerstört Ballisten“. Mittels Wegpunkt springen Sie zu „Die Brücke von Korsikk“. Von dort aus starten Sie Ihre Suche nach den Höhlen des Frostes, die sich manchmal auf den Feldern des Gemetzels befinden (Sollten Sie bei der Suche jedoch die Eisschlaghöhlen finden, beenden Sie das Spiel und loggen Sie sich neu ein!). In den Höhlen des Frostes schlagen Sie sich zur zweiten Ebene durch. Dort erwartet Sie ein zufallsgenerierter, einzigartiger Gegner samt Gefolge. Falls dieser Zufallsgegner eine Frostpirscherin namens Chiltara ist, dann besteht die Chance, dass sie den Kauderwelschstein nach ihrem Tod zurücklässt. Treffen Sie Chiltara nicht an, müssen Sie einen neuen Versuch starten.

DAS HIRTENSTABREZEPT

Das Rezept für den Hirtenstab befindet sich manchmal unter der Beute, die der gefallene Engel Izual nach seiner Niederlage zurücklässt. Starten Sie dafür im vierten Akt die Quest „Das oberste Übel: Questanfang“ und teleportieren Sie sich mittels Wegpunkt zu „Der Kristallsäulengang“. Schlagen Sie sich zum Silbernen Turm durch und betreten Sie die erste Ebene. Von dort geht’s weiter zum Ausgang. Betreten Sie die Große Spanne und stellen Sie sich Izual.

SO ÖFFNEN SIE DEN GEHEIMLEVEL

Haben Sie alle Gegenstände beisammen, begeben Sie sich zum Schmied Haedrig und lehren ihn das Rezept zur Herstellung der Basisversion der Hirtenstabs. Für 50.000 Goldstücke bastelt Ihnen der Schmied nun den Stab zusammen. Endlich! Mit dem Stab im Gepäck springen Sie in Akt 1 mittels Wegpunkt zu „Die alten Ruinen“. Dort laufen Sie Richtung Westen und folgen dem Pfad, bis Sie zu einer rötlich schimmernden Spalte kommen, vor der ein Skelett liegt (siehe Karte rechts). Nähern Sie sich dem Skelett, so erscheint der Geist des Kuhkönigs, der Ihnen den Zugang zum Einhorn-Level öffnet.

Geist des Kuhkönigs

Die Route vom Wegpunkt „Die alten Ruinen“ führt Sie zum gesuchten Skelett. Dank des Hirtenstabs treffen Sie dort den Geist des Kuhkönigs, der den Zugang zum Bonuslevel öffnet.

DAS ERWARTET SIE IM EINHORN-LEVEL

Die grellbunte Grafschaft Launebach begrüßt Sie mit Regenbogen, Wölkchen sowie harmlos wirkenden Einwohnern wie Glitzerwurzel, Schmusebärchen oder pummeliges, lilafarbenes Einhorn. Aber lassen Sie sich nicht täuschen: Für unvorbereitete Helden sind diese Gegner absolut tödlich! Begeben Sie sich deshalb erst dann auf Erkundungstour in das Bonuslevel, wenn Sie die Gegner des vierten Aktes der Schwierigkeitsstufe, auf der Sie den Bonuslevel betreten wollen, ohne große Probleme überwinden können.

Der Einhorn-Level ist zwar nicht groß, aber dafür vollgestopft mit Gegnern – darum eignet er sich hervorragend zum Farmen von Ausrüstung und zum Sammeln von Gold. Bei jedem Besuch begegnen Ihnen vier bis sechs Elitegegner, bei denen Sie nach einem harten Kampf ordentlich Beute machen können. Insbesondere wenn Sie mit einem Charakter der Stufe 60 sowie fünffach gestapeltem Mut der Nephalem und damit 75% erhöhtem Gold- und Magiefundbonus in den Einhorn-Level gehen, können Sie hier flott das eine oder andere brauchbare Item abstauben.

Schatzkisten suchen Sie in der Grafschaft Launebach vergebens. Stattdessen können Sie einige Schätze aus den Wolken herauskitzeln, die über die gesamte Landschaft verteilt sind. Dasselbe gilt für Pilze und Goldtöpfe, die überall in dem Level auftauchen. Und falls Sie an einem Baum eine Piñata hängen sehen, dürfen Sie sich freuen: Diese Figuren aus Pappmaché bescheren Ihnen eine ähnlich hohe Ausbeute an Gold und Items wie die flinken Schatzdämonen, die so gerne durch Portale verschwinden. Allerdings treffen Sie nicht bei jedem Besuch im Einhorn-Level auf die Piñatas, da auch sie zufallsgeneriert sind. ❑



Die kunterbunte Gestaltung des Einhorn-Levels täuscht: Die Monster sind ähnlich stark wie die Gegner im vierten Akt des gleichen Schwierigkeitsgrads! Auf normaler Schwierigkeitsstufe sollte Ihr Held also ungefähr Level 30 haben, um hier zu bestehen.

DIABLO 3

Vorbereitungen für Inferno

Von: Maria Beyer

Hölle war Ihnen nicht hart genug? Dann wird's Zeit für die vierte Schwierigkeitsstufe!

Um im vierten Schwierigkeitsgrad Inferno nicht sofort ins Gras zu beißen, sind vor allem Attribute wie Widerstand gegen alle Elemente, Rüstung, Vitalität und das jeweilige Klassen-Hauptattribut entscheidend.

Folgende Werte sollte Ihr Held aufweisen, um in den verschiedenen Akten von Inferno bessere Überlebenschancen zu haben:

Akt 1: Widerstände gegen alle Elemente: ab 200; Rüstung ab 2.500
Akt 2: Widerstände gegen alle Elemente: ab 400; Rüstung ab 4.000
Akt 3: Widerstände gegen alle Elemente: ab 800; Rüstung ab 8.000
Akt 4: Widerstände gegen alle Elemente: ab 900; Rüstung ab 10.000

Hohe Widerstände und Rüstungswerte verschaffen Ihnen Zeit, um defensive Fähigkeiten einzusetzen oder zu flüchten, stellen aber keine Überlebensgarantie dar. Besonders Champion-Gruppen nehmen Ihren Helden hier mit vier zufallsgenerierten und oft unfairen Fähigkeitenkombinationen in null Komma nichts auseinander.

Natürlich dürfen Sie beim Ausstatten Ihres virtuellen Alter Egos neben den defensiven Werten auch die offensiven Attribute nicht vernachlässigen, denn bereits ab dem Hölle-Modus verfügen alle Feinde über einen sogenannten Enrage-Timer in Form des „Zeit abgelaufen!"-Fluchs. Das bedeutet: Ist das Monster nicht in einer vom System vorgegebenen Zeit besiegt, werden Sie durch diesen Schwächungszauber so viel Schaden erleiden, dass Sie den Kampf kaum noch gewinnen können. Sie erkennen den Effekt an einem Totenkopfsymbol über den Gegnern und Ihrem Helden (mehr dazu auf Seite 160). Damit es aber nicht so weit kommt, ist ein hoher Schadenswert Pflicht: Für den ersten Akt auf Schwierigkeit Inferno ist ein Schadenswert ab 8.000 Schaden pro Sekunde für Nahkämpfer und 15.000 für Fernkämpfer empfehlenswert. Für die höheren Inferno-Akte rechnen Sie jeweils mindestens 5.000 Punkte Schadenswert hinzu, um Champion-Gruppen auszuschalten, bevor der „Zeit abgelaufen!"-Fluch einsetzt.

FARMEN MUSS SEIN!

Wenn die Werte Ihres Recken noch weit von den oben angegebenen Richtwerten entfernt sind, sammeln Sie Gold und Gegenstände in einem Inferno- oder Hölle-Akt, in dem Sie gut zurechtkommen, also nicht ständig Angst vor tödlichen Angriffen und den damit verbundenen Reparaturkosten haben. Unmengen Edelmetall bekommen Sie fix durch das Abschließen von kompletten Kapiteln. Dafür bieten sich Hölle Akt 3 und Akt 4 an sowie – wenn Ihre Ausrüstung es zulässt – auch Inferno Akt 1. Allerdings stürzen Sie sich nicht mit Ihrer normalen Klamotte ins Gefecht, sondern legen für das Sammeln der Spielwährung spezielle Kleidung an, die einen Bonus auf „Mehr Gold von Gegnern" besitzt. Für ausgedehnte Goldsammel-Trips sollten Sie entsprechende Rüstungsteile einfach in Ihrer Truhe zwischenlagern und bei Bedarf anlegen. Mit einem dicken Plus von mindestens 100 Prozent auf Ihre Goldfundrate lässt sich innerhalb einer Spielstunde zwischen 200.000 und 400.000 Gold verdienen, Verkäufe von Fundsachen beim Händler mit eingerechnet.

SCHNELLER BEUTE FINDEN

Achten Sie auf Ihren Nephalem-Buff. Diesen Stärkungszauber erhalten Sie für das Töten von Elite-Gegnern und Champion-Gruppen, sobald Sie Stufe 60 erreicht haben. Der Buff spendiert Ihnen 15 Prozent Bonus auf Ihre Gold- sowie Magie-Fundrate, bleibt 30 Minuten lang aktiv und kann fünfmal gestapelt werden. Achtung: Wechseln Sie nicht Ihre Skillung, während Sie diesen Buff haben, denn der verschwindet sonst sofort.

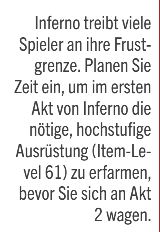
Mit den gesammelten Münzen halten Sie im Auktionshaus Ausschau nach Schnäppchen, welche die für Sie nötigen Werte (Widerstand gegen alle Elemente, Rüstung, das jeweilige Klassen-Hauptattribut und Vitalität) besitzen. Kaufen Sie sich eine starke Waffe, um den Schadensausstoß zu steigern. Die übrigen Affixe auf der Waffe sind vorerst zweitrangig. So bekommen Sie schon für wenige Tausend Taler durchschlagende Mordwerkzeuge mit hohem Schadenswert. Besonders günstig erhalten Sie magische Zweihand-Waffen ohne Bonuseigenschaften mit einem Schadenswert von knapp 1.000. Wenn Sie aber lieber mit Nebenhand-Items spielen, erwerben Sie eine Einhand-Waffe mit mindestens 650 Schaden pro Sekunde und einer hohen Angriffsgeschwindigkeit.

Eine andere Möglichkeit, an Ausrüstung zu kommen, ist das wiederholte Jagen eines Schatzpygmäen. Dafür machen Sie ein Spiel im Inferno-Akt 1 auf und teleportieren sich zum Wegpunkt „Alte Ruinen", den Sie im Verlauf der zweiten Quest freischalten. Laufen Sie von dort südlich den Weg entlang und biegen Sie hinter dem Haus rechts ab. Im Idealfall befindet sich direkt hinter dem Haus der Eingang zu einem dunklen Keller, in dem der Schatzgoblin anzutreffen ist. Wenn Sie keinen Eingang zum Keller sehen, verlassen Sie das Spiel und versuchen es erneut. Bevor Sie den Goblin angreifen, erledigen Sie alle Zombies im Raum.

DURCHHALTEN!

Verlangsamen Sie für Inferno Ihre Spielweise und gehen Sie mit Bedacht vor. Setzen Sie in der Skillung vorwiegend auf Fähigkeiten, die Gegner verlangsamen, betäuben, verwirren oder auf andere Art unschädlich machen. Stärkungszauber, welche die Ausweichrate und Ihre Widerstände erhöhen, sind Pflicht. Nutzen Sie Schaden-über-Zeit-Effekte, um Gegnern beim Kiten weiterhin zuzusetzen. Suchen Sie sich Mitspieler, dann ist die Monsterhatz gegen die Level-60- bis Level-63-Gegner leichter, weil sie gefallene Kollegen wiederbeleben können. Und vor allem: Lassen Sie sich nicht entmutigen! Um im knüppelharten Inferno-Modus mehr als den Anfang von Akt 1 zu sehen, ist neben einer sehr guten Ausrüstung nämlich trotz aller Vorbereitungen eine hohe Frusttoleranz notwendig. ❑





Inferno treibt viele Spieler an ihre Frustgrenze. Planen Sie Zeit ein, um im ersten Akt von Inferno die nötige, hochstufige Ausrüstung (Item-Level 61) zu erfarmen, bevor Sie sich an Akt 2 wagen.